

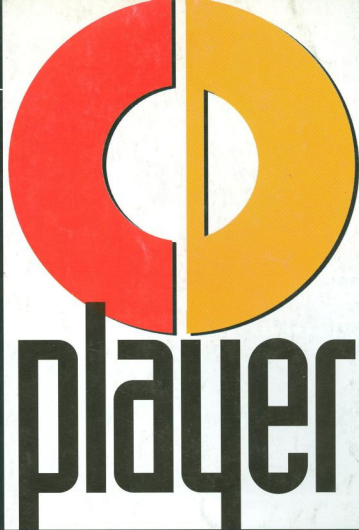
Ein Sonderheft von  
**PCPLAYER**

# CD-ROM 94

Alle neuen  
CD-Spiele

Die beste  
CD-ROM Software

Die schnellsten  
CD-ROM Laufwerke



DM 19,80

ÖS 145 • SFR. 19,80

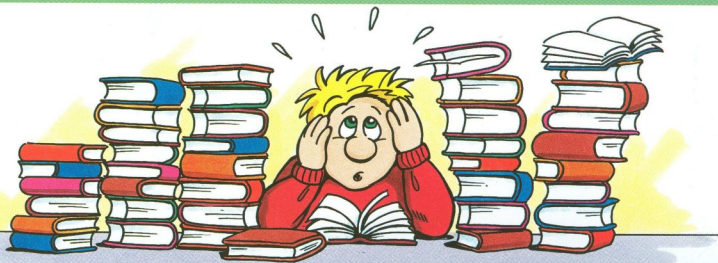
1/94

Auf der CD:  
Shareware  
Updates für  
Profi-Spiele  
Videoclips

Test-Software  
Datenbank mit  
über 200 Tests

ÜBER  
100  
SPIELE-  
DEMOS

# SCHLUß MIT DEM STUREN EINTRICHTERN!



## JETZT WIRD AM PC GELERNT!

Sie möchten Englisch oder Französisch lernen, perfekt tippen können, Musik-Unterricht nehmen oder etwas über Astronomie erfahren? Diese Programme machen es möglich. Und der Spaß ist inklusive!

### **MUSIK-TRAINER 1.5 FÜR WINDOWS**

Das Lern- und Übungsprogramm für jeden, der sich in Musiktheorie weiterbilden will. Es ist sowohl für Musikklernde als auch -lehrende und für alle Altersstufen geeignet. Komponieren Sie im FREE-STYLE-MODUS eigene Notenbeispiele, Modulationen und Akkordfolgen.



- Übungen zu allen wichtigen Wissensgebieten der Musiklehre, wie Intervalle, Dreiklänge, Septakkorde, Tonleitern etc., in 3 verschiedenen Schlüssel (Violin, Alt- Baßschlüssel)
- 3 Schwierigkeitsgrade
- Alle Übungen und Notenspiele können protokolliert, gespeichert, geladen und ausgedruckt werden
- Zwei-Zeilen-Notationseditor für Notenbeispiele
- Integrierter Quintenzirkel
- Integriertes Keyboard
- Soundkarten-Unterstützung

### **EURO-MASTER 1.5 FÜR WINDOWS**

Mit diesem Sprachtrainer für Englisch oder Französisch lernen oder vertiefen Sie die Sprache im Eiltempo und ganz individuell.

- Intensives Training der Basisvokabeln - mit über 2.500 professionell ausgewählten Begriffen
- Weitreichende Themengebiete mit dem gebräuchlichsten Vokabular
- Ausführliches Bearbeiten von Redewendungen und Phrasen aus dem täglichen Gebrauch
- Konsequentes Lernen unregelmäßiger Verben
- Lernerfolg durch gezielte Wiederholung
- Individuelles Üben eigener Erweiterungen
- Motivation durch ständige Erfolgskontrolle

**DM 59,-**

- ☐ englisch/deutsch
- ☐ französisch/deutsch

### **PC-ASTRONOM**

Das Observatorium am PC sagt Ihnen alles über den nächtlichen Sternenhimmel. PC-Astronom präsentiert Ihnen eine Karte des Firmaments mit über 1.200 Objekten, wie z.B. Fixsterne, Nebel, Galaxien, Planeten, Sonne, Mond, etc. Dabei bestimmen Sie selbst die Beobachtungszeiten und -positionen.

- Simulation der Zeitabläufe
- Zoom-Funktion für Ausschnittsbetrachtung und Suchoptionen
- Präzise astronomische Angaben zu angewählten Sternen, Planeten, etc.

**DM 29,-**

Versand Deutschland: + DM 6,- bei Vorauskasse, + DM 9,- bei Nachnahme.  
Versand Ausland ausschließlich per Nachnahme + DM 15,-.

DMV Software  
Postfach 1146  
85580 Poing



### **TIPPSY**

Schluß mit dem "Adler-Such-System"! Mit Tippsy geht Ihnen das Computer- oder Schreibmaschinen-Tippen bald ganz leicht von der Hand. Sie lernen das 10-Finger-System nach professionellen Methoden für perfektes Maschinenschreiben.

**DM 39,-**

**Die Bestell-Hotline:  
08121/769-102  
oder fix faxen:  
08121/769-103**

Bitte gewünschtes Programm ankreuzen. Bei Euromaster Sprachversion englisch oder französisch ankreuzen.

Meine Adresse:

---



---



---



---

Datum Unterschrift (Bei Minderjährigen der gesetzliche Vertreter.)



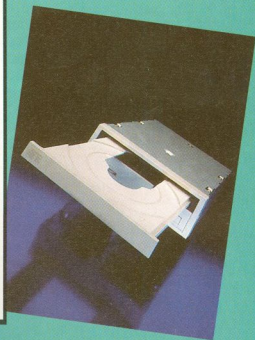
IMMER VOLLES PROGRAMMI!

**DM 69,-**



# Editorial

# CD player



**d**a stehen Sie nun mit Ihrem CD-ROM und warten auf die richtige PC-Zeitschrift: Ein Magazin, das sich ganz auf Tests und Infos rund um das neue Speichermedium konzentriert; das Spiele sowie Software kritisch testet und genau abcheckt, wie gut die CD-Fähigkeiten ausgeschöpft werden.

Dazu gibt's verständlich geschriebene Hardware-Kauftips sowie nützliche Tips. Und weil uns, den Redakteuren des PC-Unterhaltungsmagazins PC Player, diese Idee so gut gefallen hat, haben wir sie in ein Sonderheft umgesetzt – Sie halten es gerade in den Händen.

CD Player schreibt nicht nur über CD-ROM-Software; wir haben auch gleich eine leihhaftige CD für MS-DOS-PCs aufs Cover geklebt, die Sie einige Abende lang bestens unterhalten sollte. Mit hunderten von Demos aktueller Disketten- und CD-Spiele, Shareware-Highlights und Video-Clips. Dazu gibt es eine Datenbank mit Bewertungen aller wichtigen PC-Spiele des Jahrgangs 1993.

Wir hoffen, daß Ihnen unsere Erstausgabe gefällt und wünschen viel Spaß – sowohl bei der Lektüre als auch beim Ausprobieren der Programme auf der CD.

Ihr  
CD Player-Team



# CD PLAYER DAS CD-ROM-Sonderheft von PC PLAYER

**HERAUSGEBER**  
Michael Scharfenberger

**CHEFREDAKTION**  
Boris Schneider (bs) und Heinrich Lenhardt (hl);  
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Teil

**REDAKTION**  
Thomas Werner (tw), Toni Schwaiger (ts)

**SCHLUSSEDITATION UND KOORDINATION**  
Babs Schwaiger (ba)

**LAYOUT**  
Journalsatz GmbH

**TITEL**  
Gestaltung: Friedemann Porsch

**FOTOGRAFIE**  
Detlef Kany

**GESCHÄFTSFÜHRER**  
Michael Scharfenberger

**ANSCHRIFT DES VERLAGS**  
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG  
Gruberstraße 46a, 85586 Poing  
Telefon: (08121) 7690, Telefax: (08121) 790 46

**ANZEIGENVERKAUF**  
Gesamtanzeigenleitung: Stefan Grajer

Leitung Verkauf: Britta Fiebig  
(verantwortlich für Anzeigen)  
Mediaberatung: Christoph Knittel, Tel. (08121) 769-376  
Koordination Ausland:  
Sarah Money, Tel. (08121) 769-350

**ANZEIGEN-DISPOSITION**  
Katharina Pickl, Tel. (08121) 769-340  
Bärbel Brandhuber, Tel. (08121) 769-342,  
Telefax (08121) 769- 377

**PRODUKTIONSLEITUNG**  
Otto Albrecht

**DRUCKVORLAGEN**  
Journalsatz GmbH, Zittelstraße 6, 80796 München

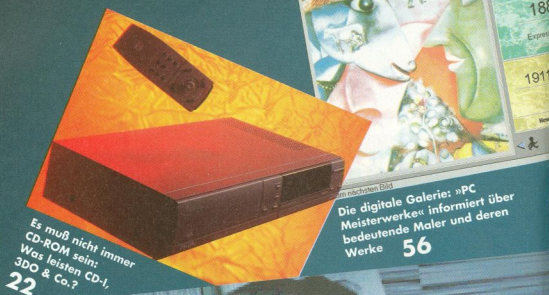
**VERTRIEBSLEITUNG**  
Helmut Grünfeldt

**VERTRIEB**  
MZV  
Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG  
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching,  
Tel. 089/319006-0

**CD-ROM-Produktion**  
Sonopress, 33333 Gütersloh

**DRUCK**  
Augsburger Druck- und Verlagshaus  
Aindlinger Str. 17 - 19  
86167 Augsburg

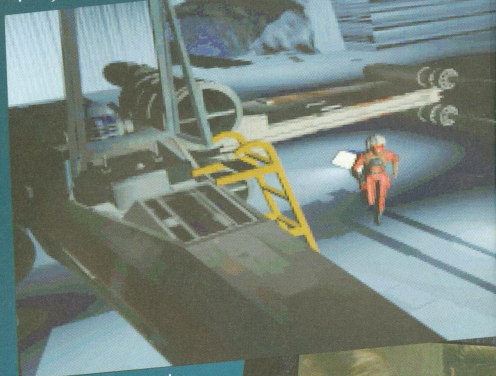
Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger  
sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung.  
Die Zustimmung zum Abdruck wird vorausgesetzt.  
Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann  
trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion vom Herausgeber  
nicht übernommen werden.  
Die geltenden gesetzlichen Bestimmungen sind zu beachten.  
Die gewerbliche Nutzung, insbesondere der Programme, Schaltpläne  
und gedruckten Schaltungen, ist nur mit schriftlicher  
Genehmigung des Herausgebers zulässig.  
Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich  
beim Verlag. Nachdruck sowie Vervielfältigung oder sonstige Verwertung  
von Texten nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.  
Namentlich gekennzeichnete Fremdbeiträge geben nicht in jedem Fall die  
Meinung der Redaktion wieder.



Es muß nicht immer  
CD-ROM sein:  
Was leisten CD-I,  
3DO & Co.?

22

Die digitale Galerie: »PC  
Meisterwerke« informiert über  
bedeutende Maler und deren  
Werke 56



LucasArts veröffentlicht sein  
erstes speziell für CD-ROM  
entwickeltes Spiel: Rebel Assault  
setzt neue Grafik- und Sound-  
Maßstäbe 8



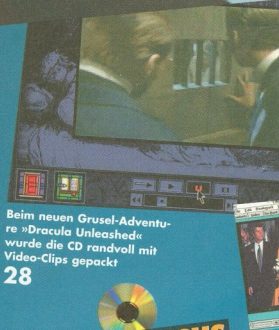
## AKTUELL

|                      |   |
|----------------------|---|
| EDITORIAL .....      | 3 |
| IMPRESSUM .....      | 4 |
| MAGAZIN-INHALT ..... | 5 |
| CD-INHALT .....      | 6 |

|  |   |
|--|---|
| REBEL ASSAULT .....                        | 8 |
| Das Star-Wars-Aktionspiel von<br>LucasArts |   |

|  |    |
|--|----|
| STAR TREK, SIM CITY,<br>SIM ANT .....                  | 10 |
| Vor Ort bei Interplay: So entsteht ein<br>CD-ROM-Spiel |    |

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| SO WIRD BEWERTET .....        | 26 |
| Das Testkonzept von CD Player |    |



Beim neuen Grusel-Adventure  
»Dracula Unleashed«  
wurde die CD randvoll mit  
Video-Clips gepackt 28



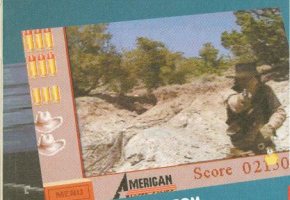
## TIPS & TRICKS

|                     |    |
|---------------------|----|
| GOBLIINS .....      | 61 |
| HISTORY LINE .....  | 61 |
| INCA .....          | 61 |
| THE 7TH GUEST ..... | 62 |
| TECHNIK-TREFF ..... | 65 |





Wir testen die CD-  
Umsetzung des Sach-  
buch-Bestsellers  
»Chronik des 20.  
Jahrhunderts« **53**



Das CD-ROM  
macht's möglich:  
Mad Dog McCree ist  
der erste interakti-  
ve Westernfilm«  
**45**

# player

## I N H A L T



Test und  
Komplett-  
lösung zu  
Virgins  
spektakulär-  
em Grusical  
»The 7th  
Guest«  
**62**

## SOFTWARE

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| BERTELSMANN UNIVERSAL-<br>LEXIKON | 52 |
| CHRONIK DES<br>20. JAHRHUNDERTS   | 53 |
| CINEMANIA '94                     | 59 |
| DINO                              | 51 |
| FALK CITY GUIDE                   | 58 |
| GUINNESS BOOK OF<br>RECORDS       | 54 |
| KARAOKE                           | 54 |
| MALONEYS                          | 57 |
| MEDIA-VISIONEN                    | 57 |
| MICROSOFT DINOSAURS               | 50 |
| MULTIMEDIA STRAVINSKY             | 54 |
| MULTIMEDIA<br>ENCYCLOPEDIA        | 55 |
| PC MEISTERWERKE                   | 56 |
| RICH AND FAMOUS                   | 60 |
| THE ANIMALS                       | 54 |



Prominente ver-  
raten Ihre Lieb-  
lingsrezepte im  
Multimedia-  
Kochbuch »Rich  
& Famous«  
**60**

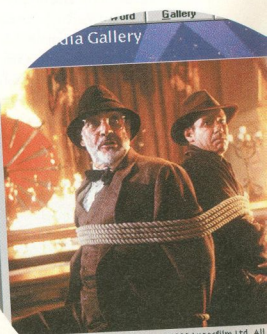
## HARDWARE

|   |    |
|---|----|
| ROTIERENDE MEGABYTES  | 12 |
| CD-ROM-Grundlagen für Einsteiger  |    |
| TEST: CD-ROM-LAUFWERKE<br>FÜR FORTGESCHRITTENE  | 16 |
| Lohnen sich die neuen<br>Tempokünstler?   |    |
| REEL MAGIC  | 19 |
| Vorhang auf zum CD-ROM-Kino   |    |
| ICH UND MEIN SCSI   | 20 |
| Was Sie schon immer über diesen<br>Schnittstellen-Standard wissen<br>wollten, aber nie zu fragen wagten |    |
| JENSEITS VON CD-ROM   | 22 |
| CD-I, 3DO, Sega & Co.: Was brin-<br>gen reinrassige CD-Spielsysteme?                                    |    |

## SPIELE-TESTS

|   |    |
|---|----|
| BLUE FORCE                                | 29 |
| CARMEN SANDIEGO DELUXE<br>EDITION         | 41 |
| CHESS MASTER                              | 47 |
| COVER GIRL                                | 46 |
| DAY OF THE TENTACLE                       | 32 |
| DRACULA UNLEASHED                         | 28 |
| DUNE                                      | 41 |
| EYE OF THE BEHOLDER 3                     | 43 |
| F-15 STRIKE EAGLE III                     | 42 |
| GOBLIINS                                  | 35 |
| GOBLIINS 2                                | 34 |
| HISTORY LINE 1914-1918                    | 46 |
| INDIANA JONES AND THE<br>FATE OF ATLANTIS | 30 |
| KING'S QUEST VI                           | 29 |
| LABYRINTH OF TIME                         | 48 |
| LEGEND OF KYRANDIA                        | 29 |
| LOOM                                      | 29 |
| LORD OF THE RINGS                         | 42 |
| LOST TREASURES OF<br>INFOCOM              | 38 |
| MAD DOG MCCREE                            | 45 |
| MICROSOFT GOLF                            | 39 |
| DER PATRIZIER                             | 46 |
| PUTT PUTT JOINS THE<br>PARADE             | 46 |
| RETURN OF THE PHANTOM                     | 35 |
| RETURN TO ZORK                            | 27 |
| RINGWORLD                                 | 41 |
| S.W.O.T.L.                                | 42 |
| SHERLOCK HOLMES<br>CONSULTING DETECTIVE   | 31 |
| STRIP POKER                               | 44 |
| THE 7TH GUEST                             | 36 |
| ULTIMA<br>UNDERWORLD I & II               | 43 |
| WHO KILLED SAM RUPERT                     | 31 |
| WING COMMANDER<br>DELUXE                  | 40 |

Microsoft hat die 94er-Edition  
seines Filmlexikons »Cinematica«  
gründlich verbessert



CD PLAYER 1/94





# player CD-ROM



Das Zeppelin-Strategiespiel der deutschen Softwarefirma Ikarion stellt sich mit »GO 228« vor

Überzeugen Sie sich von der Qualität der Cartoon-Grafik in LucasArts' verrücktem Adventure Sam & Max mit »GO 187« und »GO 188«

Klassikern bis zu brandneuen Programmen bekommen Sie hier einen praktischen Überblick geboten – live auf Ihrem Bildschirm.

## PATCHES

So manches Spiel, das Sie für viel Geld im Laden kaufen, hat noch einige Programmfehler. Um diese »Bugs« auszumerzen, bieten einige Hersteller sogenannte »Update-Patches« an. Zu den folgenden Spielen haben wir solche Fehlerbehebungen für Sie zusammengestellt. Nähere, wichtige Informationen erhalten Sie durch Eingabe von »GO PATCHES«.

- 601 ACES OF THE PACIFIC: 1946 DISK
- 602 COACHES CLUB FOOTBALL
- 603 CIVILIZATION
- 604 COMMAND HQ
- 605 DARKLANDS
- 606 DARK SUN: SHATTERED LANDS
- 607 DUNE II
- 608 F-15 STRIKE EAGLE III
- 609 GLOBAL CONQUEST
- 610 KINGS QUEST 6 CD-ROM
- 611 LANDS OF LORE
- 612 FORMULA ONE GRAND PRIX
- 613 THE 7TH GUEST
- 614 STRIKE COMMANDER – TACTICAL OPERATIONS
- 615 TORNADO
- 616 ULTIMA UNDERWORLD 1
- 617 ULTIMA UNDERWORLD 2

## SHAREWARE

Für aufgesuchte Shareware-Versionen laden zum gepflegten Flippern und Ballern ein. Die Shareware-Spiele müssen zunächst auf Festplatte installiert werden. Nähere Informationen erhalten Sie durch Eingabe von »GO SHARE«.

- 401 CATACOMB ABYSS
- 402 HALLOWEEN HARRY
- 403 COMMANDER KEEN 4
- 404 OVERKILL
- 405 EPIC PINBALL



Die exklusiv für dieses CD-ROM programmierte Datenbank bietet kritische Infos zu 200 aktuellen PC-Spielen

## SIERRA-SPECIAL

Fast schon die gesammelten Werke: In unserem Sierra-Special bieten wir knapp zwei Dutzend Spieledemos der amerikanischen Softwarefirma. Darunter befinden sich auch Vorführungen brandneuer Titel wie z.B. »Gabriel Knight«, »Larry 6« oder »Outpost«.

- 300 CASTLE OF DR. BRAIN
- 301 ISLAND OF DR. BRAIN
- 302 ECO QUEST 1
- 303 ECO QUEST 2
- 304 FREDDY PHARKAS
- 305 GABRIEL KNIGHT
- 306 HOYLES BOOK OF GAMES 3
- 307 HOYLES BOOK OF GAMES 5
- 308 LAURA BOW 2
- 309 LEISURE SUIT LARRY 1
- 310 LEISURE SUIT LARRY 5
- 311 LEISURE SUIT LARRY 6
- 312 OUTPOST
- 313 PEPPERS ADVENTURES IN TIME
- 314 POLICE QUEST 3
- 315 POLICE QUEST 4
- 316 QUEST FOR GLORY 1
- 317 QUEST FOR GLORY 3
- 318 QUEST FOR GLORY 4
- 319 SLATER AND CHARLIE
- 320 SPACE QUEST 1
- 321 SPACE QUEST 5

## WERTUNGS-DATENBANK

Der »Daten Player« ist eine Datenbank, in der die Wertungen aus den Spieletests unserer Schwesterzeitschrift PC Player erfasst sind. Über 200 Dis-



Ein Vorgeschmack auf das sechste Larry-Abenteuer wird Ihnen nach Eingabe von »GO 311« geboten

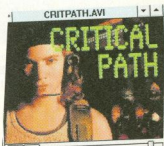
kettenspiele werden beschrieben, beurteilt und gezeigt. Die Version 1.00 auf diesem CD-ROM beinhaltet die Wertungen des Jahrgangs 1993. Der Daten Player benötigt Windows 3.1 und mindestens 4 MByte RAM. Sie starten ihn durch Eingabe von »GO DATAPLAY«.

## VIDEO-CLIPS

Neben einer Demo-Version von Mediavisions brandneuem CD-Spiel »Critical Path« finden Sie ein Video über die Entstehung von Sierras neuem Adventure »Police Quest 4«.

Als Bonustracks gibt es einige digitalisierte Fassungen aus Episoden der TV-Serie »Dig! it!«, die vom Redaktionsbüro Möllers & Draheim produziert wurden. Neben einem ausführlichen Spieletest von Strike Commander finden Sie zur Belustigung auch Clips mit den schönsten Schnitzern der Dreharbeiten.

Alle Video-Clips benötigen Windows 3.1. Technische Tipps zum Ablauf erhalten Sie durch Eingabe von »GO 599«.



Werf mal Windows an: Digitalisierte Videos über aktuelle Entwicklungen und ein TV-Spieletest dürfen nicht fehlen

- 501 CRITICAL PATH – DEMO
- 502 STRIKE COMMANDER – TEST
- 503 OUTTAKES – PLEITEN, PECH UND PANIKEN
- 504 DER WERWOLF – GRUSELICHES UM MITTERNACHT
- 505 OUTTAKES 2 – UND TSCHÜSS...
- 506 THE MAKING OF POLICE QUEST 4

# SKYWALKING MIT CD

Endlich können  
Sie in die Haut von Luke Skywalker  
schlüpfen; modernste CD-ROM-Technik macht es möglich.

**E**s war 1977, als George Lucas den Science-Fiction-Film neu definierte. Mit dem »Krieg der Sterne« legte er den Grundstein für eine Entertainment-Firma, die auch vor Computerspielen nicht halt macht. Allerdings hat es über 15 Jahre gedauert, bevor LucasArts sich selbst an ein »Krieg der Sterne«-Computerspiel gemacht hat. Das vor einem halben Jahr erschienene »X-Wing« war aber nur der Auftakt für das ehrgeizigste CD-ROM-Spiel bisher: »Rebel Assault« wird, wenn es Ende 1993 erscheint, den Standard für CD-Entertainment neu definieren.

Schon die Demo-Versionen zeigen nahezu Unglaubliches: In fließender 3D-Grafik fliegen Sie durch komplexe Asteroidenfelder, enge Canyons, Eiswüsten und natürlich die

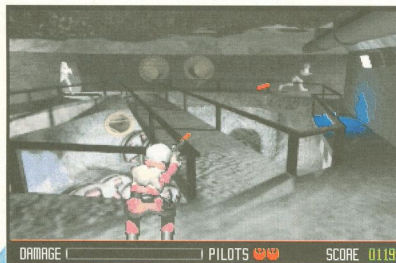
Gänge des Todessterns. 15 unterschiedliche Action-Szenen, die von Film-Sequenzen unterbrochen werden, halten Sie auf Trab. Man merkt, daß hier eine Filmfirma mit am Werk war: Kameraführung und Schnitte passen ohne weiteres in ein neues Star-Wars-Kinoabenteuer.

Technisch haben die Rebel-Assault-Programmierer neue Möglichkeiten gefunden, interaktive Tricks aus

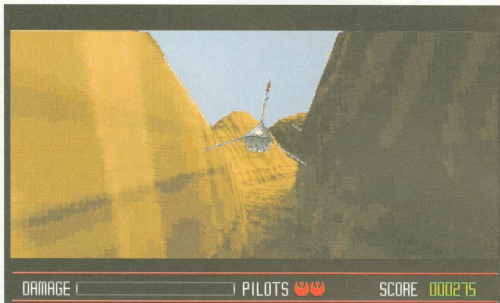
dem CD-ROM herauszuquetschen. So werden in manchen Szenen bis zu acht Filme gleichzeitig von der CD geladen und überlagert. Ein Film enthält die



Natürlich dürfen die furchterregenden Walker auf dem Eisplaneten nicht fehlen



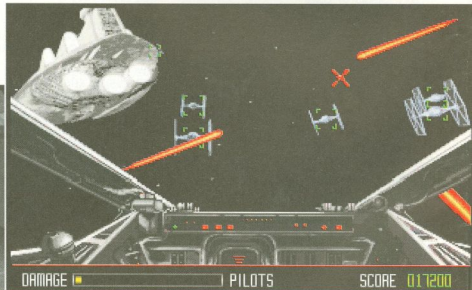
In manchen Szenen müssen Sie sich auch zu Fuß mit einem Laser gegen die Truppen Darth Vaders durchsetzen



Die erste Mission führt Sie auf einen Trainingskurs in einem Canyon

Hintergrund-Grafik, auf den übrigen sind die Flugbahnen der Gegner gespeichert. Je nachdem, welche Gegner Sie angreifen oder vernichten, wird für den Spieler unbemerkt zwischen den Filmen umgeschaltet. Der Effekt: Sie glauben, selbst am Steuer zu sitzen, obwohl streng theoretisch betrachtet die meisten Sequenzen zu großen Teilen vorgegeben sind. Über den endgültigen Spielwert können wir aufgrund einer Demo natürlich keine Aussagen machen; sobald das fertige Spiel eintrifft, lesen Sie einen ausführlichen Test in unserer Schwester-Zeitschrift PC Player und natürlich auch in der nächsten CD Player.

(bs)



Werden Sie es schaffen, den Rebellen-Kreuzer vor den kleinen TIE-Fightern zu beschützen?



# Wia

## Versand Service GmbH

# WIA-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13  
82181 Gröbenzell

Telefon 08142/9011 & 8079

Telefon 08142/8273

Telefax 08142/54654

"Laut Leserumfrage ASM (Aktueller Softwaremarkt) 1991 und 1992  
Firma mit dem besten Service"

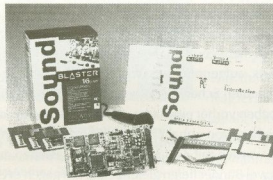
### Spiele CDROM



SOUNDBLASTER 2.0 DELUXE DT. HANDBUCH 139,90



SOUNDBLASTER PRO DELUXE DT. HANDBUCH 199,90



SOUNDBLASTER 16 ASP DT. HANDBUCH 379,90

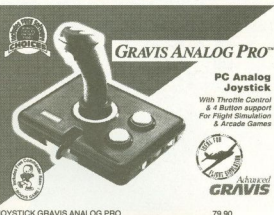


WAVEBLASTER 359,90

- 817 FLVING FORTRESS & SILENT SERVICE 2-MICROPROSE: 85,90  
BEAUTY AND THE BEAST 79,90  
BLUE FORCE 89,90  
BURNTIME KOMPL. DT. 85,90  
CASTLE MASTER & 20 CONSTR. KIT DT. ANL. 40,90  
CHESSMANIC 5 BILLION AND ONE 85,90  
CHESSMASTER 2000 59,90  
CHESSMASTER PRO 3000 WINDOWS 99,90  
CONAN THE CAMERIAN 49,90  
CURSE OF ENCHANTA 49,90  
DER PATRIZIER KOMPL. DT. 89,90  
DUNE 1 89,90  
EUROPEAN RACERS/MOTORSTARS VON 85,90  
NEVELL INCL. MODELLBAUSATZ 89,90  
EYE OF BEHOLDER 3 89,90  
EYE OF BEHOLDER TRILOGY (1 bis 3) KOMPL.DT. 89,90  
F117 A NIGHTHAWK & F15 STRIKE EAGLES 49,90  
F15 STRIKE EAGLES 3: MICROPROSE: 99,90  
GOLDFISH 2 DT. ANL. 89,90  
GUNSHIP 2000 INCL. SCENARIO 49,90  
HISTORY LINE 1914-1918 KOMPL. DT. 119,90  
IONA KOMPL. DT. 89,90  
INDIANA JONES 4 - FATE OF ATLANTIS-ENH. 89,90  
JONES IN THE FAST LANE 99,90  
JURASSIC PARK DT. ANL. 39,90  
KINGS QUEST 5 49,90  
KINGS QUEST 6 79,90  
LABYRINTH OF TIME 49,90  
LAURA BOW 2 - DAGGER OF AMON RA- 79,90  
LEGEND OF KYRIANNA 49,90  
LINKS COLLECTORS INCL. LINKS GOLF 75,90  
LORD OF THE RINGS 49,90  
LOOM - LUCASMAN GAMES 119,90  
LOST IN TIME KOMPL. DT. 89,90  
LUCAS ARTS CLASSIC ADVENTURE INCL. LOOM 75,90  
ZAK MC CRACKEN/MANIC MANSION/INDIANA 99,90  
JONES 3/MONKEY ISLAND 1 INCL. IN. DT. 44,90  
MAD DOG MC CREE 79,90  
MALCOMX - INTERACTIVES COMIC- 99,90  
MANIC MANSION 2 - DAY OF THE TENTACLE- 99,90  
MANTIS FIGHTER - MICROPROSE: 99,90  
MICROSOFT - GOLF- 89,90  
MIG 29 FULCRUM & MIG 29 SUPERFULCRUM 75,90  
MONKEY ISLAND 1 - LUCASARTS 44,90  
PROTECTOR - WAR ON THE FRONTIER- 99,90  
RETURN OF THE PHANTOM - MICROPROSE- 99,90  
RETURN TO ZORK 99,90  
RINGWORLD - REVENGE OF THE PATRACH- 59,90  
SECRET WEAPONS OF LUFTW. INCL. SCENARIOS 59,90  
SOFTWARE 2000 EDITION INCL. HELIXIA 69,90  
JMS STUNDENGLÖCKE KATHEDRALE KOMPL. DT. 39,90  
SPACE QUEST 4 69,90  
STREET 7 69,90  
STRIKE COMMANDER INCL. MISSIONS \* 79,90  
THE 7TH QUEST OHNE VIDEOIN CD BOX 69,90  
THE GREATEST COMPLICATION INCL. SHUTTLE 79,90  
DUNES/REAR OF THE TEMPTRESS DT. ANL. 39,90  
TORNAID DT. ANL. 39,90  
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1 89,90  
ULTIMA UNDERWORLD TEIL 1 & 2 79,90  
ULTIMA UNDERWORLD 1 & WING COMM. 2 109,90  
WING COMMANDER 1 INCL. MISSION 1 & 2 59,90  
WING COMMANDER 2 INCL. ALLEN SCENARIOS 44,90  
WILLY BEARSH 49,90  
WRATH OF THE DEMON 79,90

### Sonstige Programme CDROM

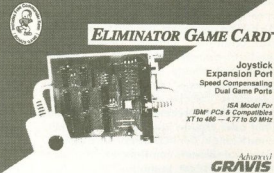
- EGYPTEN - MULTIMEDIA 75,90  
AFRIKA - MULTIMEDIA 59,90  
ANIMATION MAGIC 75,90  
AUSTRALIEN - MULTIMEDIA 75,90  
BERTELSMANN LEXIKON GESCHICHTE 119,90  
BERTELSMANN LEXIKON WIRTSCHAFT 119,90  
CHRONIK DES 20. JAHRHUNDERT 189,90  
COLOR MAGIC CLIPARTS IN TIF FORMAT- 79,90  
COMPOSER QUEST 49,90  
DESISTO - CLIPARTS DREAMS 49,90  
GIFT NEWS - 1000GE GIF BILDER- 49,90  
HOT NEWS 49,90  
KODAK PHOTO CD 59,90  
MICROSOFT BEEHIVEN 149,90  
MICROSOFT CINEMA - FILMDATENBANK- 139,90  
MICROSOFT MOZART 119,90  
MICROSOFT STRAVINSKY 119,90  
PEGASUS 2.0 DEUTSCHE SHAREWARE 49,90  
PIXEL PERFECT GRAPHICS 54,90  
RAYTRACE MAGIC 39,90  
SHAREWARE FEILEN 2 49,90  
SHAREWARE MAGIC 49,90  
SOUND BENEDICTION 49,90  
SUPER CD 1 - SHAREWARE- 29,90  
TOP SELLERS 29,90  
TRAVEL MAGAZINE AMERICA NORD WEST 69,90  
VGA MAGIC 44,90



JOYSTICK GRAVIS ANALOG PRO 79,90



GAMEPAD 39,90



ELIMINATOR GAME CARD 69,90

### Soundkarten/Joysticks/Zubehör

- CD 18 EDUTAINMENT KIT: 1099,90  
INCL. SB 16 ASP, CD-ROM CR 963 MATSUSHTA DOUBLE  
SPEED-AKTIVALSPEICHER UNTERSEEN SOFTWAREPAKET ALF CD  
MATSUSHTA DOUBLE SPEED CD-ROM LAUFWERK CD 563  
BENITTO SB 16 ASP ODER SB PRO 549,00  
SOUNDBLASTER 16 BASIC DT. HANDBUCH 209,90  
SCREENSPACE AKTIVBOXEN 19,90  
CD CADDY'S 49,90  
GRAVIS JOYSTICK ANALOG SCHWARZ 69,90  
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITALANALOG 99,90  
JOYSTICK COMPETITION MINI DIGITALANALOG 169,90  
JOYSTICK FLIGHTCONTROL - THRUSTMASTER- 169,90  
JOYSTICK WHEELCONTROL - THRUSTMASTER- 169,90  
RUBBER PEDALS - THRUSTMASTER- 219,90  
VIRTUAL PILOT 149,90  
-PROFESSIONELLER FLIGHT YOKE-

**LADENLOKAL JETZT IN 86150 AUGSBURG /KAROLINENSTR./ECKE KARLSTRASSE**  
**MO-FR: 9.00H-13.00H & 13.30H-18.00H SA: 9.00H-12.00H**  
**SUPERAUSWAHL !!!!! REINSCHAUEN LOHNT !!!!!**

\* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten

Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.

Versandkosten: Nachnahme plus DM 2,00

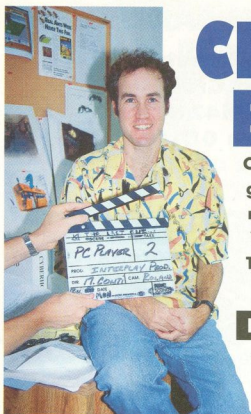
Vorkasse im Inland nur Eurocheck plus DM 8,00 \* Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 20 Versand

BEI SOFTWARE AB DM 20,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI

BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.00 - 18.00, Freitag 9.00 - 17.00

# CD-ROM, DIE ERSTE...

**CD Player vor Ort in Kalifornien: Mit großem Aufwand produziert Interplay momentan »echte« Multimedia-Versionen von Klassikern wie »Star Trek«, »SimCity« oder »SimAnt«.**



Film ab: Interplays Multimedia-Produzent Michael Conti überwatcht die Videoaufnahmen

**D**ie meisten »richtigen« CD-ROM-Spiele, die dieses Medium voll ausnutzen, lassen sich an einer Hand abzählen. Flaue, nur minimal verbesserte (wenn überhaupt) und hastig auf die CD gepreßte Diskettentitel machen bislang

noch den Löwenanteil aus. Softwarepionier Interplay aus dem sonnigen Kalifornien will hier einen anderen Weg gehen: Die CD-ROM-Umsetzungen erfolgreicher Spiele, die Interplay parallel zu speziellen CD-only-Programmen entwickelt, will man qualitativ ausmitzen.

Eine ganz und gar faszinierende Sache ist die CD-ROM Version des Raumschiff-Enterprise-Adventures »Star Trek: 25th Anniversary«. Hier ist Interplay ein besonderer Coup gelungen: mit harten Dollars (die genaue Höhe der Summe ist vertraulich; »We spent what it took«) konnten die Originalschauspieler dafür gewonnen werden, ihre Stimmen auf die CD bannen zu lassen. Die einzige Ausnahme bildet Lt. Uhura (Michelle Nichols).

Bill »Whee« Dugan, Produzent dieses Spiels, erinnert sich an die Zusammenarbeit mit den berühmten Schauspielern: »Es war eine Herausforderung für sie, weil sie so viel Text zu sprechen hatten. Wir brauchten z.B. einen ganzen Tag allein für die drei Hauptfiguren.

Aber es hat eine Menge Spaß gemacht, mit ihnen zusammenzuarbeiten.« Bill zu den Schauspielern im einzelnen:

»William Shatner weiß überhaupt nichts über Computer und wie man mit ihnen umgeht. Dementsprechend war er bei den Aufnahmen zunächst etwas kühl und reserviert, aber mit Hilfe seines Assistenten und ein paar Tassen Tee ist er dann doch aufgetaut.

DeForest »McCoy« Kelley war sehr hilfreich und zuvorkommend, er machte sogar eigene Vorschläge, um das Script zu verbessern. Zeilen, die uns furchterlich klischeehaft vorkamen, wie »Verdammt, Jim, ich bin ein Arzt und kein Ingenieur«, wollte er unbedingt drin haben. Er hat ein paar Ergänzungen in sein Script eingefügt, um es zu verbessern. Kelley war sehr flexibel und hat manche Sätze mit drei verschiedenen Betonungen gesprochen, damit wir eine bessere Auswahl haben: mal sarkastisch, dann ernst, aber auch ganz normal.

Leonard Nimoy's Enkelkinder haben ein Videospiel von Nintendo; so wußte er schon mal grob, um was es ging. Als wir ihm das Programm dann vorgeführt haben, meinte er nur: »Oh, that's great!«. James »Scotty« Doohan arbeitet öfters als Synchronsprecher. Als ich ihm erklären wollte, wo die Aufnahmen stattfinden, unterbrach er mich und meinte: »OK, ich treffe Dich dort. Halte mich nicht mit der Adresse auf, dort bin ich schon hundertmal gewesen.«

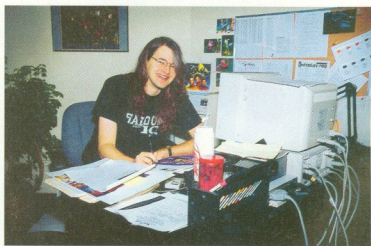
George »Sulu« Takai und Walter »Checkov« Koenig hatten sich lange nicht mehr gesehen. Nachdem sie am selben Tag mit ihren Parts aufgenommen wurden, saßen sie noch zusammen, machten Scherze und unterhielten sich. Koenig hatte drei Wochen vorher eine Herzattacke gehabt, aber das konnte ihn nicht davon abhalten, ins Studio zu kommen«. Alle Stimmen wurden mit 44.1 kHz auf DAT-Cassetten aufgenommen; zwei Bänder liefen gleichzeitig, um gegen eventuelle Pannen gewappnet zu sein. Insgesamt wurden 40 Stunden mit 6500 Sätzen Dialog aufgenommen, die zur Zeit

## HIER SPIELT DIE MUSIK

Für die CD-ROM-Fassung des Raumfahrt-Strategiespiels »Buzz Aldrin's Race into Space« wurde ein 52-köpfiges Orchester engagiert, um den Soundtrack aufzunehmen. Charles Deenen, als Audio Director verantwortlich für Soundtrack und Effekte von Interplays Programmen, meint dazu: »Wir können sämtliche Vorteile der CD nutzen, wie z.B. sanftes Überblenden von Titel zu Titel oder Effekte wie Hall oder räumlichen Klang. Der »CD-Buzz« wird außerdem Aufnahmen von Raumschiffen der früheren UDSSR enthalten, die bisher noch nie veröffentlicht wurden. Charles zu seiner Arbeit an Spiele-Soundtracks: »Bei einem großen Titel bekomme ich im Voraus ein Script, anhand dessen ich mich orientieren kann. Bei kleineren Programmen heißt es auch mal: »So sieh's aus, mach was 'draus!«. Letztere Methode kommt zum Glück etwas aus der Mode.«



Audio Director Charles Deenen und ein bescheidener Ausschnitt aus seiner Hardware-Sammlung



Bill Dugan arbeitete bei den Tonaufnahmen der CD-ROM-Umsetzung von Star Trek mit den Original-Schauspielern zusammen



geschnitten und verarbeitet werden müssen. Daran arbeiten drei extra für diesen Zweck eingestellte Tontechniker. Allein die Soundeffekte belegen ca. 4 MByte Speicherplatz. »Wir konnten nur etwa 50 Effekte von der TV-Serie verwenden, weil die Bänder unglaublich alt sind. Da findet man fast mehr Nebengeräusche als Sounds; dazu kommt, daß manche Effekte ziemlich stümperhaft gemacht waren, so daß es besser war, sie einfach "nachzuspielen". Ungefähr 100 Effekte haben wir so selbst zusammengestellt.« erzählt Charles.



**Sim City bietet auf CD-ROM nicht nur ein Farben mehr...**



**...sondern auch jede Menge digitalisierter Video-Clips**

## SimCity mit Video

Für die CD-ROM Versionen von »SimCity«, »SimAnt« und »SimEarth«, ursprünglich von Maxis veröffentlicht, hat sich Interplay ebenfalls die Rechte gesichert. Während SimEarth erst im Laufe des Jahres 1994 erscheint, befinden sich die anderen beiden Programme kurz vor der Fertigstellung. Michael Conti, Multimedia Producer bei Interplay wurde als Kenner der Filmindustrie mit der visuellen Aufmöbelung der Spiele betraut. Seine wesentlichen Neuerungen: »In der alten Diskettenversion von SimCity hat man nie gesehen, was wirklich passiert. Damit meine ich die Reaktionen von z.B.



**Kein Foltergerät, sondern Gesichtsabstimmung für SimAnt: Die Mimik der Schauspielerin wird von dem Helm erfaßt und auf die Spielfigur »SimAntha« übertragen**

Schauspieler unter Vertrag genommen und sie in einer Polizeiwache, in einem Nachrichtenstudio, in einem Kraftwerk etc. gefilmt. Dabei wurde besondere Wert auf Kameraführung und Bildausschnitt gelegt.

Die Aufnahmen sind bereits »im Kasten«, und wir konnten einen Blick auf einige dieser Video-Clips werfen. So gibt es den Polizeichef, der bei vergeblicher Bitte um eine Eterhöhung selber zum Kriminellen wird, oder den Feuerwehrhauptmann, der aufgrund mangelnder Mittel bei einem Großbrand eine Eimerkette mit den Mitgliedern einer Kirchengruppe bildet. Die Naturkatastrophen werden ebenfalls durch die Reaktionen der Bevölkerung verdeutlicht. So kündigt sich zum Beispiel ein Erdbeben durch das Wackeln des Wasserglases der Nachrichtensprecherin an.

Sämtliche Aufnahmen werden in Interplays hauseigenem Videostudio zu Computergrafiken konvertiert. »Eine spezieller Bildverarbeitungs-Computer steuert den Videorecor-

der, der die Aufnahmen enthält, und markiert jedes dritte Bild. Ist das Band komplett durchgelaufen, wird es zurückgespult und erneut gestartet. Die markierten Bilder werden eingelese, komprimiert und auf einer Festplatte abgespeichert.« erzählt Jim Bowser, der für den Videoschnitt verantwortlich ist. »Dabei wird die erstaunliche Kompressionsrate von 100:1 erreicht, mit der eine Stunde Video auf eine CD gebracht werden kann. Dafür haben wir unsere eigenen Grafikroutinen geschrieben, so daß die Video-Clips entweder "full-screen" oder in einem Fenster zu sehen sind,« ergänzt Michael. Der Vorteil: Die Software läuft problemlos mit bestehenden PC-Grafikkarten-Kombinationen in Super-VGA-Auflösung mit 256 Farben. Die US-Version soll noch zum Jahreswechsel, die deutsche Übersetzung (mit synchronisierter Sprachausgabe) dann Anfang '94 folgen.

Die Aufbereitung der Ameisenbau-Simulation SimAnt sieht natürlich etwas anders aus als die von SimCity. Da durcheinanderwuselnde Ameisen auf die Dauer ein etwas ödes Bild auf dem Monitor ergeben, kam Michael Conti die Idee zu »SimAntha«. Diese »Ameisenlehrerin« führt den Spieler ins Geschehen ein, spendet Tips und teilt interessante Fakten über Ameisen und ihr Verhalten ein.

Interessant ist hier die Technik, mit der SimAntha erschaffen wurde. Normalerweise würden die Animationen mit rechenintensiven und damit zeitaufwendigen Grafikanimations-Programmen durchgeführt. Für SimAnt wurde eine Art 3D-Digitalisierungshelm benutzt (siehe Foto). Fühler und Sensoren registrieren die Gesichtsbewegungen einer Schauspielerin z.B. beim Sprechen

und leiten sie an ein Umwandlungssystem weiter, das ähnlich wie das einer Computermaus arbeitet. Die auf diese Weise gewonnenen Daten können problemlos mit dem Gesicht von SimAntha verknüpft werden. SimAnt für CD-ROM erscheint voraussichtlich im ersten Quartal 1994; auch hier ist eine deutsche Version geplant.

(Roland Austinat/hl)



**Pfui Spinne: Die Kriech- und Krabbelwelt von SimAnt**

**V**erheißungsvoll blinken Ihnen 650 MByte Daten entgegen; alle auf einer handlichen Scheibe. Multimedia, interaktive Filme, kompakte Bibliotheken – CD-ROMs eröffnen eine neue Dimension des PCs.

### CD-ROM und seine Vorteile

Der offensichtliche Vorteil einer CD ist die Datenmenge, die Hersteller auf einer einzigen Scheibe unterbringen können. Über 600 MByte (mit Datenkompression noch viel mehr) passen auf eine einzige CD. Das reicht nicht nur für den Text eines zwanzigbändigen Lexikons, son-

**CD-ROM ist nicht gleich CD-ROM. Von ISO 9660 bis zum neuen White-Book-Standard, von Photo-CD bis CD-XA gibt es viele Formate, die moderne Laufwerke unter einen Hut bringen müssen.**

dern auch für alle Bilder, sowie zusätzliche Videoclips, etwa Sprachausgabe und ein Programm, mit dem Sie all diese Daten viel schneller finden, als würden Sie durch ein echtes Lexikon blättern. Dabei sind CDs das billigste Speichermedium, das Sie finden können: Eine CD mit 600 MByte kostet in der Massenproduktion nur noch rund zwei Mark. Die Preise für alle anderen Speichermedien, seien es ROMs, bespielte Disketten, Festplatten oder Lochstreifen, betragen das Vielfache. Deswegen ist zu erwarten, daß in den nächsten Jahren immer mehr Programme, seien es Anwendungen oder Spiele, auf CD-ROMs angeboten werden, auch wenn das Programm trotzdem auf Festplatte installiert wird. Denn für eine Softwarefirma ist es schon heute viel günstiger, eine CD in eine Packung zu legen, anstelle sieben oder acht HD-Disketten zu bespielen.

Nicht nur das: Sie haben sich sicher schon einmal geärgert, daß bei einem Programm eine Diskette nicht lesbar war und Sie erstmal auf Ersatz warten mußten. Je mehr Disketten ein Programm braucht, desto wahrscheinlicher wird es, daß mal eine defekte dabei ist. Das muß nicht daran liegen, daß Ihnen der Hersteller eine billige Disk unterjubeln wollte; beim Transport von Software-Produkten setzen Temperaturschwankungen, Stöße und Magnetfelder den Daten auf der Disk ordentlich zu. Eine CD ist für solche Gefahren größtenteils unempfindlich. Der Hersteller spart also zweimal Geld: Weil er nur eine CD anstatt vielen Disks verschicken muß, und weil er wesentlich weniger defekte Datenträger umtauschen muß (und dadurch die Kunden auch zufriedener sind). Außerdem ist auf einer CD soviel Platz, daß der

Hersteller bequem ein elektronisches Handbuch, ein Lernprogramm, Beispiel-Dateien und Demo-Versionen anderer Programme beipacken kann, ohne daß es ihn einen Pfennig mehr kostet. Diese Argumente sind für Hersteller wie Microsoft und Lotus so überzeugend, daß deren Programme nach und nach auch in CD-Versionen erscheinen, die trotz mehr an Leistung preiswerter angeboten werden, als die Disketten-Versionen.

Natürlich haben CDs auch Nachteile. So sind sie nur wenig schneller als eine Diskette und keinesfalls eine Konkurrenz für etwa zehnmal schnellere Festplatten. Außerdem können Sie CDs nicht beschreiben, sondern nur die Daten darauf lesen. Das darf man aber durchaus als Vorteil sehen: Was Sie auf einer CD haben, kann von keinem Virus dieser Welt zerstört oder durch eine Fehlbedienung gelöscht werden.

### Das CD-ROM-Laufwerk

Um Daten-CDs in Ihrem PC lesen zu können, benötigen Sie ein CD-ROM-Laufwerk. Massenproduktion und rege Nachfrage haben den Preis für solche Laufwerke inzwischen auf unter 300 Mark sinken lassen. Nach oben hin sind hingegen kaum Grenzen gesetzt: Bis zu 2000 Mark können High-Speed-Laufwerke mit CD-ROM-Wechsler kosten, die bis zu sechs CDs aufnehmen und zwischen diesen hin- und herschalten. Durch folgende Kriterien unterscheiden sich CD-Laufwerke:

#### Extern oder intern?

Es gibt CD-Laufwerke sowohl in internen Versionen, die in den PC eingebaut werden, als auch in externen, welche dann neben dem Computer stehen und durch ein Kabel mit ihm verbunden sind. Externe Geräte sind grundsätzlich teurer und haben keine großen Vorteile gegenüber den internen Kollegen. Wenn Ihr PC allerdings keinen Platz für noch ein weiteres Laufwerk hat, müssen Sie auf ein externes zurückgreifen. Viele CD-Laufwerke werden in beiden Bauformen angeboten; wenn Sie Geld sparen wollen und den nötigen Platz im Rechner haben, sollten Sie die interne Version bevorzugen.

#### Welcher Anschluß?

CD-Laufwerke kamen so spät zur Familie der PC-Medien hinzu, daß es keinerlei Standard für den Anschluß gibt. High-End-Laufwerke werden über ein »SCSI«-Interface mit dem



Computer verbunden. SCSI ist ein angeblicher Standard für Festplatten, Scanner und andere »intelligente« Geräte, die an PCs angeschlossen werden können. Der schwerwiegendste Nachteil: SCSI ist teuer. Mehr darüber lesen Sie ab Seite 20.

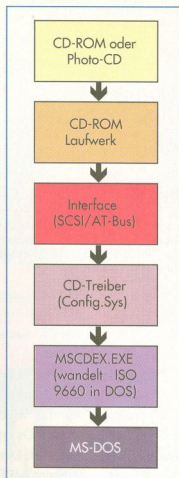
Wenn ein CD-Laufwerk keinen SCSI-Anschluß hat, dann bringt es den speziellen Anschluß seines Herstellers mit. Jeder Laufwerks-Produzent kocht sein eigenes Suppen und baut sein eigenes Interface. Die meisten populären CD-Laufwerke haben einen sogenannten AT-Bus-Anschluß, der zwar immer gleich aussieht, von Hersteller zu Hersteller aber anders funktioniert (und auch nichts mit dem gleichnamigen Festplatten-Anschluß zu tun hat). Drei AT-BUS-Standards haben sich herausgebildet, die man nach ihren Herstellern nennt: Mitsumi, Panasonic und Sony. Zu guter Letzt gibt es den Philips-Bus, eine Art serielles Kabel (ähnlich wie ein Maus- oder Modem-Anschluß und dementsprechend langsam). So paßt an das CD-ROM-Interface einer Sound-Blaster-Karte nur das offizielle Sound-Blaster-CD-ROM oder baugleiche mit Panasonic-Bus. Andere Hersteller verwenden die selben Stecker und Kabel, werden von der Sound-Blaster-Karte aber nicht angesprochen, beispielsweise die Mitsumi-Laufwerke. Wer mit wem zusammenpaßt ist auch für Experten nicht mehr durchschaubar; am besten kaufen Sie CD-ROM und Soundkarte in einem Rutsch und lassen sich vom Händler die Zusammenarbeit bestätigen.

### Wie schnell darf es denn sein?

Bis vor kurzem noch war die Welt in Ordnung: Preiswerte CD-ROMs kosteten ab 400 Mark und waren alle einheitlich schnell. Mit Datenraten von 150 KByte pro Sekunde verwendeten sie die gleiche Mechanik wie Audio-CD-Spieler. Inzwischen hat sich der »Double Spin«-Standard durchgesetzt. Dabei drehen sich die CDs doppelt so schnell wie üblich, die Datenübertragung steigt auf rund 300 KByte pro Sekunde; immerhin ein Drittel der Geschwindigkeit einer typischen Festplatte. Diese Datenraten fordern aber von Ihrem PC einiges ab: Bei manchem billigen Double Spin-Laufwerk ist der PC mit dem Lesen der Daten so beschäftigt, daß ihm keine Zeit für andere Dinge bleibt. Das sorgt dann für stockende Videos und Pausen im Spielfluß. Genaue Meßwerte zu aktuellen Laufwerken finden Sie in unserem Testbericht ab Seite 16.

### Rote, grüne und orange Bücher

CD-ROM ist nicht gleich CD-ROM. Denken Sie an 3,5-Zoll-



So kommen die Daten von der CD in den Computer: Das Laufwerk ist über ein Interface an den PC angeschlossen. Dort steuert der Treiber die Hardware und liefert Daten im ISO-9660-Format. Daraus macht das Programm MSCDEX eine für MS-DOS lesbare Diskette. Neuere Treiber erkennen auch Photo CDs und tun so, als seien es ISO-9660-CDs, damit das MSCDEX-Programm nichts davon merkt und brav die Daten liest.

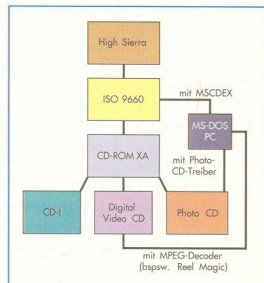
Disketten, die alle von außen gleich aussehen. Eine solche Diskette kann aber in einem von drei populären Formaten bespielt sein: MS-DOS, Commodore Amiga oder Apple Macintosh. Ohne Verrenkungen in der Software können diese Computer nicht untereinander die Disketten austauschen. Das wollten die Entwickler von CD-ROMs verhindern und trafen sich 1985 im »High Sierra Hotel« in Kalifornien, um einen gemeinsamen Standard festzulegen, den »High-Sierra-Standard«.

Dieser wurde noch ein wenig verfeinert und wuchs so zu »ISO 9660«. Jedes PC-CD-Laufwerk liest CD-ROMs in diesem Format. Auf vielen Daten-CDs ist ein ISO-9660-Symbol zu finden, welches aussagt, daß diese CD auf jedem ISO-9660-Laufwerk gelesen werden kann – auch auf Amiga und Macintosh! Natürlich kann ein Amiga mit einem MS-DOS-Programm nichts anfangen, aber wenn ein Hersteller nur Bilder oder Texte auf einer CD speichert, kommen alle mit CD-Laufwerk ausgestatteten Computer an diese Daten ran, egal von welchem Hersteller und mit welchem Betriebssystem. Die ersten Titel, auf denen drei Programme (für Mac, DOS und Windows) vorhanden sind, die sich dann einen Datenbestand auf der CD teilen, sind inzwischen auf dem Markt.

Manchmal hört man auch den Begriff »Yellow Book« (gelbes Buch) in Verbindung mit CD-ROMs. Als die Audio-CD von Philips ent-

wickelt wurde, veröffentlichten die Entwickler das Datenformat der Audio-CD in einem Buch mit rotem Einband, das seitdem »Red Book« heißt. Jede Audio-CD der Welt ist nach dem Red-Book-Standard

aufgezeichnet. Die Philips Version des ISO-9660-Standards gibt es in einem gelben Einband, also im Yellow Book. Drei weitere Farben sind vor kurzem hinzugekommen: »Orange Book« steht für beschreibbare CDs (die es nur in sündhaft teuren Geräten gibt), »Green Book« steht für die speziellen CDs, die im CD-I-System (in jedem guten Kaufhaus zu betrachten) verwendet werden. Das grüne Buch legt nicht nur das Datenformat fest, son-



Der Stammbaum der CD-ROM-Formate. Aus dem High-Sierra-Format entwickelte sich das allgemein lesbare ISO-9660-Format. Neue Entwicklungen wie CD-ROM-XA oder Photo CD sind nur noch teilweise mit ISO-9660-Laufwerken kompatibel.

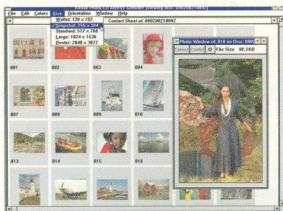
den auch den CD-I-Spieler selbst, der mit einem 68000-Prozessor ausgestattet sein muß. Damit sind CD-I-Scheiben auf PCs nicht zu verwenden, der PC kann mit dem Programm nichts anfangen. Auf den neuesten Standard, White Book, kommen wir gleich zurück.

CD-I brachte aber eine Neuerung ins Spiel, die auch auf PCs von Bedeutung sein könnte: CD-ROM XA. Das XA steht für »eXtended Architecture« und beschreibt Erweiterungen des ISO-9660-Standards. Die wichtigste Erweiterung ist das »Interleaving«. Auf einer normalen CD sind Audio- und Computer-Daten streng voneinander getrennt. Beim Interleaving können diese beiden Typen gemischt werden. In der Praxis kann das CD-Laufwerk also CD-Musik spielen, während Daten in den Computer geschauelt werden. Natürlich dauert das Laden dann länger und die Musik hat nicht mehr ganz CD-Qualität, aber zum Vertönen von Videosequenzen ist dieses Verfahren hervorragend geeignet. Außerdem unterstützt CD-ROM XA diverse Pack-Verfahren, mit denen beispielsweise mehrere Stunden Musik auf eine CD passen würden. CD-Laufwerke im vollen XA-Standard sind zur Zeit noch sehr teuer; außer den CD-I-Titeln, die sowieso nicht auf PCs laufen, sind auch keine XA-Daten-CDs im Handel. Ob XA im Heimbereich eine Rolle spielen wird, kann man zur Zeit noch nicht sagen.

### Der Exot: Kodak Photo CD

Das jüngste Format ist die »Photo CD« von Kodak. Auf eine CD passen hundert Fotos in exzellenter Qualität. Alle guten Foto-Händler bieten an, Ihre Dias auf Photo CD zu überspielen. Für Photo-Enthusiasten keine schlechte Sache, denn damit spart man sich die Anschaffung eines teuren Scanners und kann Bilder nicht nur archivieren, sondern auch mit Malprogrammen verfremden. Doch wenn Sie ein CD-Laufwerk haben, ist die Enttäuschung oft groß, wenn der PC die Photo CD partout nicht lesen will. Woran liegt's? Damit Photo CDs auf jedem CD-I-Spieler zu betrachten sind, beschreibt Kodak die CD im CD-ROM-XA-Format und packt noch ein CD-I-Programm zur Bildbetrachtung auf jede CD. Allerdings werden Datenkompression und Interleaving nicht ausgenutzt; theoretisch wäre also die CD von jedem ISO-9660-CD-ROM aus lesbar.

Nur einer spielt nicht mit: Der CD-ROM-Treiber; die Software, welche die Daten von der CD decodiert. Der Treiber merkt nämlich, daß es sich um keine ISO-9660-CD handelt, und stellt einfach die Leseversuche ein. Glücklicherweise nehmen sich die meisten CD-Laufwerks-Hersteller ein Herz und bringen Updates ihrer Treiber in Umlauf. Damit lassen sich die Photo-CDs dann doch lesen, ohne daß Sie neue Hardware kaufen müssen. Eine findige deutsche Firma, »totronik« in Essen, bietet sogar einen selbstgeschriebenen Treiber an, der fast jedes CD-Laufwerk Photo-CD-tauglich



Mit preiswerter Windows-Software und einem Photo-CD-kompatiblen Laufwerk können Sie Ihre Urlaubs-Dias am PC anzeigen, ausdrucken und natürlich auch bearbeiten

macht. Einen Haken gibt es dann aber doch: Nur die Bilder, die beim ersten Mal auf die Photo-CD geschrieben werden, können Sie lesen. Wenn Sie nachträglich noch mehr Bilder auf die CD schreiben, kapitulieren alle CD-Laufwerke, die nicht »multisession«-kompatibel sind. Multisession bedeutet, daß auf eine eigentlich fertige CD noch etwas nachträglich gespielt wird. Ein normales CD-Laufwerk kann nicht

wissen, daß da noch nachgetragene Daten sind. Nur ein Multisession-CD-Laufwerk sucht am vermeintlichen Ende der CD nach weiteren Daten.

### Der VHS-Killer: White Book

Der allerjüngste CD-ROM-Standard namens White Book kommt wieder aus der Unterhaltungselektronik. White-Book-CDs enthalten bis zu 75 Minuten Video-Film in VHS-Qualität. Der Videofilm wird in einem speziellen Verfahren namens MPEG-1 auf die CD geschrieben. Aus solche CD-ROMs auf Ihrem Fernseher anzusehen, brauchen Sie einen Decoder, beispielsweise einen CD-I-Spieler mit dem neuen FMV-Modul. Auch auf PCs kann man diese Filme demnächst abspielen: Mit einer Zusatzkarte wie Reel Magic (siehe Seite 19) wird Ihr CD-ROM-Laufwerk zum White-Book-Decoder. Das neue Packverfahren machen sich natürlich wieder Spiele-Produzenten zu Nutze. Spezielle Spiele-CDs, die Programme und Videos gleichzeitig enthalten, werden zur Zeit von diversen Firmen entwickelt. Auch hier ist die Reel-Magic-Karte ein entscheidender Bestandteil, denn Software alleine kann die MPEG-kodierten Daten nicht zu Filmen in Fernsehqualität aufbereiten.

### Die Zukunft

Die Zeit bleibt nicht stehen. Das Format CD-ROM ist immerhin schon fast 15 Jahre alt (in Form der Audio-CD), so daß einige interessante Weiterentwicklungen ins Haus stehen. Sony arbeitet an einem völlig neuen CD-Format, bei dem viermal so viele Daten auf eine CD passen. Statt 75 Minuten CD-Sound wären dann dreieinhalb Stunden möglich; statt 650 MByte satte zweieinhalb Gigabyte. Die dazugehörige »Blue Laser«-Technologie steckt aber noch in den Kinderschuhen.

Beschreibbare CDs könnten ebenfalls den Markt umkrempeln; allerdings sagen einige Experten voraus, daß es niemals billige beschreibbare CDs geben wird. Das würde nämlich der Raubkopiererei wieder alle Türen öffnen. Andere Formate, wie Sonys MiniDisc, werden eher als beschreibbarer Disketten-Ersatz im Heim-PC zu finden zu sein. Da auf die kleineren MiniDiscs nur gute 130 MByte passen würden, braucht ein CD-Software-Produzent seine Titel nur genügend aufzublasen, um eine Kopie auf eine MiniDisc zu verhindern. (bs)



# TESTEN SIE DIE BESTE LÖSUNG:

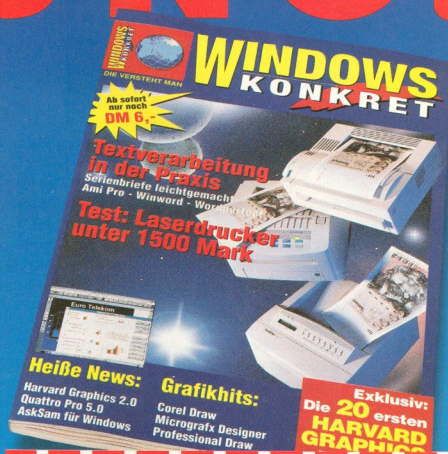
## WINDOWS KONKRET 1x GRATIS!

Die WINDOWS KONKRET ermöglicht Ihnen dank ihrer einzigartigen Heftgliederung in Anwendungsbereiche einen sekundenschnellen, konkreten Überblick über die für Sie wichtigen Themen! Dazu gibt es jede Menge Tips & Tricks, Workshops, Kurse, Specials, Hilfen etc.! Und natürlich finden Sie in der WINDOWS KONKRET auch die aktuellsten News über den riesigen Windows-Markt.

WINDOWS KONKRET - DIE VERSTEHT MAN.

Holen Sie  
sich Ihr Test-Heft  
**gratis!**

Bitte Bestell-Coupon ausfüllen, ausschneiden und schicken an: DMV-Verlag,  
WINDOWS KONKRET, Aboservice, Postfach 20 06 44, 80006 München.



### JA, ich will WINDOWS KONKRET - 1x gratis!

Bitte schicken Sie mir ein Gratis-Heft zu. Wenn ich von WINDOWS KONKRET nicht vollständig überzeugt bin, teile ich Ihnen dies 10 Tage nach Erhalt meines Gratis-Hefes mit. Ansonsten senden Sie mir WINDOWS KONKRET regelmäßig per Post frei Haus - mit über 8% Preisvorteil für nur DM 5,50 pro Heft statt DM 6,- (Einzelverkaufspreis). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Adresse dem Verlag mitzuteilen.  
Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, WINDOWS KONKRET, Aboservice, Postfach 20 06 44, 80006 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

# RASANTE ROTIERERE



**In fast der Hälfte aller PCs steckt bereits ein CD-Laufwerk, und nahezu jedes tuckert noch mit einem Bruchteil der Geschwindigkeit einer modernen Festplatte. Die neue Doublespin-Generation arbeitet gut doppelt so flott, ohne doppelt so viel zu kosten.**

## Schnelle Doublespin-Laufwerke im Test

**E**in Audio-CD-Spieler klingt keinen Deut besser, wenn Sie die Compact Disc schneller rotieren lassen. Deshalb dreht ein moderner Player immer noch genauso schnell wie einer aus der Pionierzeit der Silberscheibe. Vielleicht hat es deshalb so lange gedauert, bis die Entwickler von Computer-CD-Laufwerken auf den simplen Einfall gekommen sind, die lahme Datenübertragungsrate durch zweifache CD-Umdrehungsgeschwindigkeit zu verdoppeln.

Die CD-ROM-Laufwerke in unserem Testfeld bieten alle den Geschwindigkeitssegens dieser neuen Technologie. Das Toshiba XM-3401B ist ebenso wie das Panasonic/Matsushita CR-562/563-B seit ein paar Monaten erhältlich; das Mitsumi FX-001D und das Philips CM-206 kommen tauftrisch aus den Entwicklungslabors. Alle vier Kandidaten haben folgende Leistungsmerkmale gemein: Sie arbeiten mit doppelter Daten-CD-Umdrehungsgeschwindigkeit («Doublespin»), können Photo-CDs lesen (auch wenn diese in mehreren Durchgängen bespielt wurden; sprich Multisession-CDs) und Audio-CDs abspielen.

Natürlich interessierte uns vor allem die mechanische Ausführung sowie die Geschwindigkeit. Bei der Mechanik geht es um die Verarbeitung, die Staubschutz-Maßnahmen sowie die Arbeitslautstärke. Bei der Geschwindigkeit spielen Hardware-Pufferspeicher, Laserantriebsprinzip und Schnittstellenart die Hauptrolle. Die Meßwerte am Tabellenende zeigen die von uns per Testsoftware ermittelte Datentransferrate (sollte möglichst hoch sein) sowie die durchschnittliche Zugriffszeit. Diese gibt an, wie schnell das Laufwerk beliebige Stellen auf einer CD findet.

Alle geschwindigkeitsrelevanten mechanischen und elektronischen Faktoren zusammen spiegeln sich in unserem Corel-Draw-Test wieder. Wir haben einfach gemessen, wie lange Sie mit jedem Laufwerk brauchen, um Corel Draw 3.0 (ohne Zeichensätze) von CD auf einer schnellen Festplatte zu installieren. Dieser Wert ist unserer Meinung nach praxisnäher und aussagekräftiger als jede Detailmessung.

Lesen Sie nun, was uns an unseren Testkandidaten im einzelnen begeistert und befremdet hat.

## Mitsumi FX-001D

Der preiswerte CD-ROM-Alleskönner CR-005 vom Mitsumi dürfte vielen vom Ihnen bestens bekannt sein. Er läuft zuverlässig, verkauft mittlerweile auch Multisession-Photo-CDs und benötigt keine lästigen Caddies.

Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft haben die Mitsumi-Ingenieure nun endlich den Nachfolger namens FX-001D aus den Entwicklungslabors entlassen. Neben der aktuellen Doublespin-Technik spendierten sie diesem Gerät auch gleich eine motorbetriebene CD-

Schublade. Diese bietet maximalen Bedienungskomfort, erübrigt das umständliche Caddy-Hantieren und ist auch für CD-Singles geeignet. Sie läßt sich per Tastendruck oder mittels Software-Kommando aus- und einfahren und macht einen recht soliden Eindruck.

Haben Sie im abgesteckten oder defekten Laufwerk eine CD vergessen, dann können Sie per Schraubenzieher die Lade-Millimeter für Millimeter mit der »Notauswurf«-Schraube herausdrehen. Recht umständlich, aber normalerweise selten erforderlich.

Zwischen dem Abschluß der CD-Schublade und der Laufwerksfront wurde eine Schaumstoff-Dichtung angebracht, die das Eindringen von Staubpartikeln verhindern soll. Nettes Idee, aber ein (zusätzlicher) Reinigungspinsel für die Laserlinse wäre wohl sinnvoller gewesen, da beim Aus- und Einfahren der Lade und mit jeder CD garantiert trotzdem Staub ins Laufwerksinnere gelangt und eventuell der Abtastoptik die Aussicht versperrt.



Das lieblos-klobige Design des Vorgängers über Bord geworfen: Mitsumi FX-001D

Angetrieben wird die Lasereinheit über eine motorbetriebene Spindel, die dank guter Schmierung hoffentlich lange lebt. Diese Technik sorgt für durchschnittliche Zugriffszeiten, produziert bei weiten Spurwechseln aber auch ein unüberhörbares Surr-Geräusch. Alles in allem macht die Mechanik einen robusten und verschleißarmen Eindruck.

Anschließen können Sie



das Laufwerk entweder an jede Soundkarte mit Mitsumi-Schnittstelle oder an die mitgelieferte Interfacekarte. Da Letztere DMA-Datentransfers beherrscht, kann sich der Prozessor Ihres Computers beim Lesen von CD-Daten weitgehend anderen Aufgaben widmen. Dies würde normalerweise für eine überragende Computer-Gesamtleistung sorgen, doch im praktischen Einsatz bemerkt man den theoretischen Vorteil kaum. Die Corel-Draw-Testinstallation absolvierte unser Mitsumi sogar am langsamsten, das das Laufwerk – vermutlich aus Kostengründen – nicht mit einem Hardware-Zwischenspeicher (Cache) ausgestattet ist. Wie stark sich dieses Manko auswirkt, zeigen die Werte in unserer Tabelle.

### Panasonic CR-562/563-B

Die mechanischen Ähnlichkeiten zum Mitsumi-Neuling sind groß: Die von einem Motor angetriebene CD-Schublade (die auch für CD-Singles geeignet ist) gehorcht Software-Befehlen und dem Drücken der Eject-Taste. Eine aufgebogene Büroklammer in das Notauswurfsloch gesteckt befördert die Lade flugs heraus und gestattet damit auch bei abgeschaltetem Computer oder defektem Laufwerk die Entnahme der CD.

Auf einen Schaumstoff-Staubschutz à la Mitsumi bei der CD-Lade hat man bei Panasonic verzichtet und dafür eine unserer

Meinung nach wesentlich effektivere Methode angewandt, um die Optik dauerhaft sauber zu halten: Bei jedem Öffnen der Schublade streicht ein Pinsel über die Laserlinse und wischt somit regelmäßig alle störenden Ablage-



Das Matsushita CR-563 gibt's auch ohne »Creative«-Aufdruck als Panasonic CR-562

runge beiseite. Der Spindelantrieb bewegt die Abtasteinheit genauso schnell und geräuschvoll wie beim Mitsumi vor und zurück. Auch die übrige Mechanik ist auf einem etwa gleich hohen Qualitätsniveau angesiedelt.

Nur bei der Elektronik haben sich die Panasonic-Entwickler etwas mehr Mühe gegeben. So können Sie die Audio-Signale auch im digitalen Format abgreifen und bis zu vier CR-562/563-Laufwerke zugleich anschließen und ansprechen. Und nicht zuletzt unterstützen 64 KByte Cache-Speicher den Datentransfer und sorgen für eine beachtliche Geschwindigkeit, an die das Mitsumi nicht ganz herankommt.

Schade ist nur, daß es für das CR-562/563 bislang noch keine eigene Controller-Steckkarte gibt, die mit DMA-Technik den Prozessor entlasten könnte. Sie benötigen zum Betrieb also zwingend eine Soundkarte mit Panasonic/Matsushita-Schnittstelle, sonst läuft gar nichts. Aber im Westen leuchtet bereits ein Hoffnungsschimmer: In den USA soll dieses Laufwerk schon seit einiger Zeit mit passender DMA-Controllerkarte zu kaufen sein.

### Philips CM-206

Der Vorgänger CM-205 dürfte noch bei vielen von Ihnen im Computer stecken, war es doch das erste populäre CD-ROM-Laufwerk, das ohne Caddies auskam und zudem für damalige Verhältnisse erstaunlich preisgünstig war. Das Wasser abgegraben hat ihm schließlich das Photo-CD-taugliche und noch billigere Mitsumi CR-005. Man mußte sich bei Philips etwas einfallen lassen, und dieser Einfall heißt CM-206. Übrigens: Seit dem Erscheinen dieses Modells gibt es auch einen Nachrüstsatz, der dem betagten 205er endlich Photo-CD-Kompatibilität verleiht.

Aber zurück zum CM-206. Daß es sich dabei um ein Laufwerk mit aktueller Doublespin-Technologie handeln muß, liegt auf der Hand. Und auch eine motorbetriebene CD-Schublade darf heutzutage



Besonders praktisch im Umgang mit Audio-CDs: das Philips CM-206

nicht mehr fehlen, die standesgemäß über Auswurfaste oder Programmbefehl in Bewegung gesetzt wird. Anders als bei den oben vorgestellten Konkurrenten von Panasonic und Mitsumi ist die Front-Abschlußleiste aber nicht an der Schublade befestigt, sondern am Laufwerk. Beim Ausfahren der ungewöhnlich flachen CD-Lade (CD-Single-geeignet) klappt dieser Verschluss nach unten – und beim Einfahren der Lade wieder dicht. Daran wäre nun nichts Verwerfliches – wenn die Lade (vielleicht deshalb?) nicht so wackelig wäre. Ach ja: Ein simpler Schraubenzieher-Druck genügt, um die CD im Notfall aus dem funktionsuntüchtigen Gerät zu holen.

Dafür wird dem Antrieb der Laser-Abtasteinheit wohl ein umso längeres Leben beschieden sein – dank Magnetfeld-Positionierung. Die fehlende Mechanik ist der Grund für den nahezu geräuschlosen Spurwechsel und sollte eigentlich auch für eine flotte Zugriffszeit sorgen – tut's aber de facto nicht, siehe Tabelle. Des Lasers Linse müssen Sie schon selbst irgendwie sauberhalten, kein Pinsel hilft beim Abstauben. Daß dies laut Hersteller aber nie nötig sein soll, halten wir für eine sehr gewagte Aussage.

Die Mechanik des CM-206 kann alles in allem nicht ganz überzeugen. Bei der Elektronik gibt es hingegen nichts zu bemängeln, aber auch keine Sensationen zu vermelden. 64 KByte Cache-Speicher garantieren einen zügigen Datentransfer, der dem Panasonic in nichts nachsteht. Die Schnittstelle ist aber weder zu diesem Standard noch zum Mitsumi-Bus kompatibel, so daß die meisten Soundkarten keine Steuerung des Philips-Laufwerks erlauben. Eine Verwendung der mitgelieferten Adapterkarte ist also unumgänglich, kostet zwingend einen Steckplatz und bietet noch nicht einmal Prozessorientierung per DMA.

Witzig und einzigartig: ein Druck auf den Kopfhörer-Lautstärkeregler startet die Wiedergabe einer eingelegten Audio-CD; jede weitere Betätigung bewirkt einen Sprung zum näch-

sten Track. Weniger witzig für jeden, der auf eine tadellose optische Erscheinung seines PCs Wert legt: Die mausegraue Farbe der Frontpartie paßt überhaupt nicht zum Standard-Computerbeige.

## Toshiba XM-3401B

Dieses CD-ROM-Laufwerk fällt in jeder Hinsicht aus der Reihe der drei vorangegangenen Testkandidaten: Mechanik, Preis, Geschwindigkeit und Schnittstelle ordnen den Toshiba-Bestseller eigentlich klar dem Profiler zu; aber auch dort wird

viel und gerne gespielt. Also sehen wir mal, was dieser Proband zu bieten hat.

Wer den Bedienungskomfort eines CD-Laufwerks mit Motorlade (oder eben den eines Audio-CD-Players) kennt, wird das Toshiba zunächst mit Verachtung strafen. Müssen Sie doch jede CD erst in eine spezielle Hartplastik-Schutzhülle

(Caddy genannt) packen, bevor Sie beides in das Laufwerk schieben können. Immerhin ist das XM-3401 so entgegenkommend, den Caddy die letzten Millimeter per Motorkraft einzuziehen und auch wieder auszuwerfen, wenn Sie die Eject-Taste betätigen oder das entsprechende Software-Kommando senden. Die Klappe des Caddy-Schachts müssen Sie zum Laden von Hand öffnen und schließen, beim Auswurf gibt sie freiwillig den Weg für den herauschießenden Caddy frei. Sollten Sie mit dem Schließen dieser Abdeckung etwas nachlässig verfahren, keine Sorge: Ein Pinsel fegt bei jedem CD-Wechsel Staub und Schmutz von der Abtast-Optik.

Angetrieben wird der Laser übrigens von einem Motor mit Zahnrad-Getriebe. Dieses Prinzip arbeitet wesentlich leiser als der Spindelantrieb (Panasonic & Mitsumi) und sorgt

zudem für traumhafte Zugriffszeiten. Dies und der für CD-Laufwerke riesige Hardware-Cache-Speicher (256 KByte) sind die Grundlage für die famose Datentransfer-Geschwindigkeit, wie unsere Corel-Draw-Testinstallation belegt.

Da das Toshiba über eine SCSI-Schnittstelle verfügt, können Sie es problemlos an jeden SCSI-Hostadapter anschließen und ansprechen, sofern Sie zudem über einen SCSI-CD-ROM-Treiber verfügen (z.B. ASPICD.SYS von Adaptec). Besitzen Sie aber keine SCSI-Schnittstellenkarte, dann müssen Sie sich entweder eine solche anschaffen (gute SCSI-Hostadapter kosten mindestens 350 Mark) oder nach einer Soundkarte mit SCSI-Interface Ausschau halten. Vergewissern Sie sich aber, daß für das SCSI-Interface Ihrer Wahl auch ein passender CD-Treiber existiert.

Die Elektronik des Toshiba ist vom Feinsten, die mechanische Ausführung robust und durchdacht. Ob Sie aber auf den Motorschubladen-Komfort verzichten können und mit den Caddies klarkommen – das müssen Sie schon selbst entscheiden.

## Fazit

Wer das schnellste, leiseste und stabilste Laufwerk sucht, der muß sich das Toshiba zulegen. Die zwingend erforderlichen Caddies sind zwar lästig, schützen wertvolle Daten-CDs aber auch vor Kratzern. Allerdings erkaufen Sie sich diese Leistung recht teuer, zumal Sie noch einen SCSI-Hostadapter zum Betrieb benötigen. Wer häufig Audio-CDs mit seinem CD-ROM-Player spielt, für den hat das Toshiba neben der Fummelei mit den Caddies einen weiteren Haken. Unser Testgerät zeigte sich bei den Audio-Silberlingen wäherlich und spuckte zum Beispiel »Sniff'n'the Tears« nach einigen Zugriffsversuchen wieder aus; alle anderen Laufwerke mochten die CD.

Wesentlich preiswerter und technisch ohne Mankos ist das Panasonic-Laufwerk. Wer Motorladen-Komfort will und dafür die im Vergleich zum Toshiba etwas geringere

Geschwindigkeit verschmerzen kann, der kann hier ein paar Hunderter sparen.

Staubpinsel und Cachespeicher haben wir beim Mitsumi vermißt, das ansonsten dem Panasonic ebenbürtig ist und serienmäßig eine eigene DMA-Controllerkarte mitbringt. Etwas gemütlicher, etwas staubkritischer, aber bestimmt auch eine gute Wahl. Eine Lanze fürs Philips CD-ROM zu brechen, fällt uns hingegen schwer. Gut: Es arbeitet leise und die effektive Datenübertragungsrate ist besser als beim Mitsumi. Aber: Die CD-Lade ist ein Wackelkünstler, die Zugriffszeit nicht berühmte, die Schnittstelle zu exotisch, der Preis zu hoch und die Farbe zu grau. Gutgemeinter Tip an Philips: feilt noch ein bißchen an dem Modell. (ts)



Ohne motorisierte CD-Lade, aber mit verfügbaren inneren Werten: Toshiba XM-3401B

## TECHNISCHE DATEN UND BENCHMARKERGEBNISSE

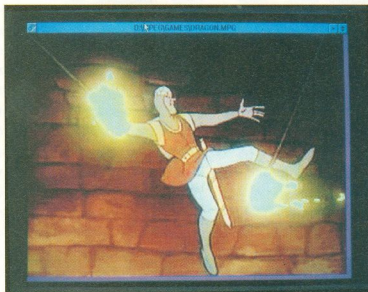
| Hersteller:                       | Mitsumi                  | Panasonic                           | Philips                  | Toshiba             |
|-----------------------------------|--------------------------|-------------------------------------|--------------------------|---------------------|
| Modellbezeichnung:                | FX-001D                  | CR-563-B                            | CM-206                   | XM-3401B            |
| Ladenpreis inkl. MwSt. (ca.):     | 500 Mark                 | 450 Mark                            | 600 Mark                 | 800 Mark            |
| Anbieter (unter anderem):         | Escom, Vobis, Fachhandel | Computer Discount 2000              | Fachhandel               | addit Daten-technik |
| <b>ELEKTRONIK</b>                 |                          |                                     |                          |                     |
| Laufwerks-Schnittstelle:          | Mitsumi-Bus mitgeliefert | Panasonic-Bus optional mitgeliefert | Philips-Bus mitgeliefert | SCSI-2 erforderlich |
| Controllerkarte:                  | ja                       | ja                                  | ja                       | erforderlich        |
| Treibersoftware:                  | ja                       | ja                                  | ja                       | ja                  |
| Multisession-Photo-CD-kompatibel: | ja                       | ja                                  | ja                       | ja                  |
| Hardware-Cache-Speicher:          | k.A.                     | 64 KByte                            | 64 KByte                 | 256 KByte           |
| Kopfhörerbuchse 3,5mm Klinke:     | ja                       | ja                                  | ja                       | ja                  |
| Lautstärkeregler (Kopfhörer):     | ja                       | ja                                  | ja                       | ja                  |
| <b>MECHANIK</b>                   |                          |                                     |                          |                     |
| CD-Ladeprinzip:                   | Motorlade                | Motorlade                           | Motorlade                | Caddy               |
| Notauswurf der CD:                | Motor / Spindel          | Motor / Spindel                     | Magnet                   | Motor / Getriebe    |
| Antrieb der Abtasteinheit:        | kein                     | Staubpinsel                         | kein                     | Staubpinsel         |
| Lasereinigungs-Automatik:         | 5,25" / Einbau           | 5,25" / Einbau                      | 5,25" / Einbau           | 5,25" / Einbau      |
| Gehäuse-Ausführung:               | beige                    | beige                               | hellgrau                 | beige               |
| Farbe:                            |                          |                                     |                          |                     |
| Transfer rate (Mode 1-CD):        | 300 KByte / s            | 300 KByte / s                       | 300 KByte / s            | 330 KByte / s       |
| Zugriffszeit (Durchschnitt):      | 320 ms                   | 320 ms                              | 360 ms                   | 220 ms              |
| Corel-Draw-Testinstallation:      | 4:20 Minuten             | 3:40 Minuten                        | 3:40 Minuten             | 2:45 Minuten        |

Für die Vollständigkeit und Richtigkeit der Werte, die zum Teil auf Herstellerangaben beruhen, können wir leider keine Gewährleistung übernehmen.



# VIDEO *à la* KARTE

**W**enn Tom Cruise demnächst über Ihren PC zischt, hat niemand einen Videorecorder an Ihren Monitor angeschlossen. »Top Gun« ist der erste Film, der im neuen Digital Video-Format auf einer CD erscheint. Und pünktlich zu der Auslieferung dieser speziellen CD-ROMs (die eigentlich für Philips CD-I-Spieler gedacht sind), gibt es eine Steckkarte, die diese Filme dekodiert und auf Ihren Monitor bringen kann. Unter dem Namen »Reel Magic« erhalten Sie aber nicht nur einen neuen Weg, Filme zu sehen, sondern auch die Eintrittskarte für eine neue Ära des Computerspiels.

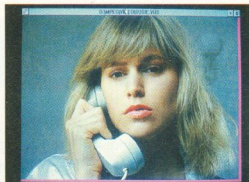


Eines der ersten Spiele für Reel Magic wird die Umsetzung des Zeichentrick-Automaten Dragons Lair sein

Reel Magic dekodiert das neue Video-Format namens MPEG-1. Dieses Format wurde von diversen Firmen gemeinsam festgelegt, um bewegte Bilder mit der Datenrate normaler CD-ROMs speichern zu können. Da dabei die Bilder um den Faktor von etwa 150 komprimiert werden müssen, arbeitet das MPEG-Verfahren mit einer Menge von Tricks, das menschliche Auge zu überlisten, um Details vorzutäuschen, wo gar keine sind. Der Haken an der eigentlich genialen Methode: Das MPEG-Format ist so kompliziert, daß auch der schnellste 486-PC hoffnungslos überfordert wäre, die Daten zu dekodieren. Also muß eine Zusatzkarte wie Reel Magic her, die noch einen weiteren Vorteil hat.

der VGA-Grafik die Autos unabhängig vom Film überlagert werden.

Die Reel-Magic-Entwickler haben sich angestrengt, möglichst viele Spiele-Programmierer von den Vorteilen des Systems zu überzeugen. Mehrere Firmen, darunter LucasArts, Sierra, Activision und Interplay arbeiten an speziellen MPEG-Versionen von ihren Spielen; außerdem wird es einige Titel exklusiv für die Reel-Magic-Karte geben. Die Qualität der MPEG-Filme ist wirklich verblüffend und kommt an eine gute VHS-Kassette heran; vorausgesetzt, der Film wurde von Profis gepackt. Es gibt auch einige misera-



Gut gepackte MPEG-Filme kommen in der Qualität an das Niveau von VHS heran

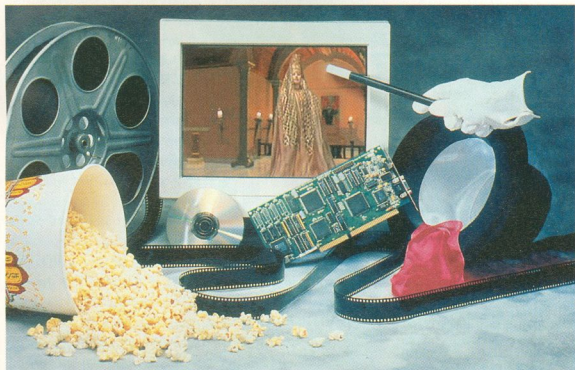
Das normale VGA-Bild kann über das Video-Bild geblendet werden. Damit ist beispielsweise ein Autorennen möglich, bei dem im Hintergrund ein Film eines echten Rennens abläuft, während mit

**Von »Top Gun« bis »Dragon's Lair«: Eine neue Video-karte verwandelt Ihr CD-ROM in einen interaktiven Bildplatten-spieler.**

belle Beispiele von MPEG-Filmen, die eher wie schlechte VGA-Grafiken aussehen; solche Filme werden wir aber wohl zu Beginn der Reel-Magic-Ära nicht mit ansehen müssen.

Zu guter Letzt ersetzt Reel Magic bei Bedarf auch Ihre Soundkarte: Durch Soundblaster-Kompatibilität und einen speziellen 16-Bit-Stereo-Modus für Videofilme ist für Sound in fast allen Spielen gesorgt; eine Deluxe-Version der Reel Magic-Karte hat sogar ein SCSI-Interface für CD-ROMs dabei.

(bs)



Die Steckkarte Reel Magic eröffnet Ihnen Kino-Dimensionen auf dem PC-Monitor

# SCSI? JA BITTE!

## **Keine Angst vorm Schnittstellen-Salat: SCSI sorgt für effektive Kom- ponenten-Verbindung bei hochgezüchteten PC-Systemen.**

**E**ine Schnittstellen-Norm braucht man immer dann, wenn der Computer mit irgendeinem Peripheriegerät Daten austauschen muß. Sie kennen bestimmt die Centronics-Schnittstelle, die Ihren PC mit einem Drucker verbinden kann. Jeder Drucker, der ebenfalls den Centronics-Schnittstellen-Standard unterstützt (das sind fast alle), wird sich auf Anhieb mit Ihrem Computer verstehen. Modems oder Mäuse

schließen Sie an einem Port (ein anderes Wort für Schnittstelle), der dem RS-232-Standard entspricht, an.

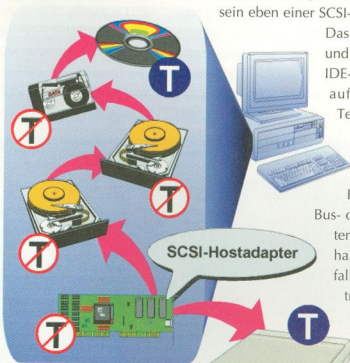
Während es diese Normen schon seit der PC-Steinzeit gibt, herrschte bis vor kurzem noch große Verwirrung im Festplatten-Sek-

tor. Da eine Festplatte normalerweise im Computer eingebaut ist, zählt sie eigentlich nicht zu den klassischen Peripheriegeräten – aber auch sie muß ja irgendwie mit dem Computer Daten austauschen, und dazu braucht's eben immer eine Schnittstelle. Die rasante PC-Entwicklung haben dabei nur zwei Standards überlebt: IDE (häufig AT-Bus genannt) und SCSI. Die IDE-Norm (Integrated Device Electronic) basiert darauf, daß sich fast die gesamte Steuerelektronik auf dem Laufwerk selbst befindet. Deshalb macht die IDE-Schnittstellen-Steckkarte kaum mehr, als die Signale des AT-Bus zur Festplatte weiterzuleiten – daher kommt auch das weitverbreitete IDE-Synonym »AT-Bus-Schnittstelle«. Vorteile: Dank Minimal-Elektronik kostet ein IDE-Host-Adapter (das ist der Fachbegriff für eine Schnittstellen-Steckkarte) nur ein paar Zehner, die Installation ist denkbar einfach und die Auswahl an Festplatten mit IDE-Controller gigantisch. Nachteile: Das IDE-Konzept ist nur für Festplatten gedacht, und am besten nur für

eine einzige. Bereits der Anschluß einer Zweitplatte (vielleicht sogar noch von einem anderen Hersteller) kostet oft viel Zeit und Nerven – wenn's überhaupt klappt. Der zweite Standard nennt sich SCSI, wird »Skassi« ausgesprochen und ist die Abkürzung für »Small Computer System Interface«. Die Elektronik eines SCSI-Host-Adapters ist ungleich aufwendiger als die einer IDE-Steckkarte, und das bekommt zuallererst Ihr Geldbeutel zu spüren. Für ein Markengerät müssen Sie rund 400 Mark veranschlagen (ISA-Bus), Varianten für den EISA-Bus kosten leicht das Doppelte. Die Festplatten-Preise unterscheiden sich hingegen nur wenig von den IDE-Typen, wohl aber die Verfügbarkeit. Die Regel lautet hierbei: Je niedriger die Plattenkapazität, desto mehr Geräte sind mit einer IDE-Schnittstelle versehen. Und je mehr Bytes Festplatten vertragen, desto häufiger verfügen sie über einen SCSI-Controller. Macht auch Sinn, denn bei einer 100 bis 200 MByte fassenden Festplatte würde der SCSI-Adapter schließlich mehr kosten als die Platte selbst. Wenn ein SCSI-Host-Adapter so teuer ist, dann muß er auch einiges zu bieten haben – und das hat er. Der Hauptvorteil eines SCSI-Systems liegt darin, daß Sie bis zu sieben Geräten an einem einzigen Host-Adapter betreiben können. Das können Festplatten, Wechselplatten, Streamer-Laufwerke, CD-ROM-Laufwerke oder Scanner sein – egal von welchem Hersteller. Einzige Voraussetzung ist das Vorhandensein eben einer SCSI-Schnittstelle.

Das Ganze funktioniert reibungslos und meist um einiges flotter als im IDE-Lager, da viele SCSI-Adapter mit aufwendigen Busmaster-DMA-Techniken das Äußerste aus dem guten alten AT-Bus herausholen. Wer's noch schneller will, für den gibt's auch Host-Adapter in VESA-Local-Bus- oder EISA-Ausführung. Festplatten mit Kapazitäten über einem halben Gigabyte sind im Normalfall so schnell, daß ihr Datenübertragungsdrang durch einen Standard-ISA-Adapter gebremst würde.

Der Aufbau eines SCSI-Systems ist übrigens gar nicht so kompliziert, wie viele denken. Die richtig konfigurierte Host-Adapter-Karte wird in einen passenden freien Steckplatz eingesetzt und alle SCSI-Laufwerke (Festplatten, CD-ROM, etc.) ebenfalls korrekt eingestellt und eingebaut. Ein 50adriges Flachbandkabel verbindet nun den Host-Adapter mit jedem einzelnen



**Terminatoren-Terror:** Wenn sie nicht an den richtigen Stellen sitzen, hagelt's ständig Störungen. Haben Sie keine externen Geräte angeschlossen, müssen Sie den Host-Adapter mit Terminatoren bestücken oder einen speziellen Abschlußstecker (mit integrierten Widerständen) anstöpseln.



Laufwerk. Wenn das Kabel zuwenig Stecker aufweist, klemmen Sie einfach an passender Stelle einen weiteren an. Nicht eingebaute Geräte (zum Beispiel Scanner) schließen Sie über spezielle SCSI-Rundkabel an den externen SCSI-Port des Host-Adapters an. An ein externes Gerät können Sie bei Bedarf weitere Peripheriegeräte anstöpseln und so eine SCSI-Kette bilden.

Ein funktionierendes SCSI-System ist etwas Herrliches. Schließlich ist es schnell und steuert mühelos mehrere verschiedene Geräte an. Damit es aber reibungslos funktioniert, müssen PC, Host-Adapter und SCSI-Gerätschaft richtig konfiguriert sein. Lesen Sie sich deshalb unbedingt die jeweiligen Bedienungsanleitungen sorgfältig durch, denn sonst schleichen sich schnell tückische und schwer lokalisierbare Fehler ein. Wir haben nachfolgend für Sie die überlebenswichtigen Spielregeln der SCSI-Welt von A wie Adapter bis W wie Wechselplatten zusammengetragen.

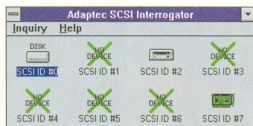
**Adapter:** Einer der bekanntesten Hersteller von SCSI-Host-Adaptoren. Man tut gut daran, sich zumindest eine Adapter-kompatible SCSI-Steckkarte zu kaufen, da für diese Modellreihe zahlreiche Treiber existieren, um auch Wechselplatten, CD-ROM-Laufwerke, etc. ansprechen zu können. Besonders empfehlenswert: Die Adaptec-Software »EZ-SCSI«, die automatisch den Host-Adaptertyp und die installierten Laufwerkstypen erkennt (Festplatte, CD-ROM, Wechselplatte) und die dafür benötigten Treiber installiert.

**Adresse:** Jedes der maximal acht Geräte in einem SCSI-Verbund muß auf eine bestimmte Adresse eingestellt werden. Diese Adresse (auch ID genannt) darf keinesfalls mehrfach vergeben werden, sonst läuft nichts mehr. Das (Festplatten-)Laufwerk, von dem gebootet werden soll, muß die Adresse 0 erhalten: Nur Geräte mit den Nummern 0 und 1 werden vom SCSI-Host-Adapter-BIOS verwaltet und vom PC ohne Treiber erkannt. Wechselmedien oder CD-ROM-Laufwerke sollten Sie über passende Treiber ansteuern und Adressen von 2 bis 6 zuteilen. Die ID-Nummer 7 gehört dem Host-Adapter selbst und sollte tunlichst weder verändert noch anderweitig belegt werden.

**BIOS:** Das SCSI-Host-Adapter-BIOS (ein kleiner Baustein auf der Steckkarte) sorgt dafür, daß Geräte mit den Adressen 0 und 1 automatisch ohne weiteres Software-Zutun vom Computer erkannt werden. Wer mit dem SCSI-Adapter keine Boot-Festplatten ansteuert, kann dieses BIOS auch abschalten.

**CD-ROM-Laufwerke:** Legen Sie CD-ROM-Drives auf eine Adresse im Bereich von 2 bis 6. Zum Betrieb ist außerdem ein SCSI-CD-ROM-Treiber unabdingbar (zum Beispiel ASPICD.SYS von Adaptec).

**Kabel:** Ein 50adriges Flachbandkabel verbindet im Computer alle SCSI-Geräte miteinander und mit dem Host-Adapter. Maximale Länge: ca. 6 Meter. Durch Aufquetschen eines passenden Steckers schaffen Sie schnell einen weiteren



Damit die Datenpäckchen sicher ankommen, hat jedes Laufwerk seine eigene Adresse

Anschluß für ein zusätzliches Laufwerk. Externe Geräte finden über ein Rundkabel Anschluß an der Host-Adapter-Steckkarte. Achten Sie auf gute Kabelqualität und möglichst kurze Verbindungen, da es sonst zu Übertragungsfehlern kommt.

**Mischbetrieb:** Wenn Sie IDE (AT-Bus)-Festplatten zusammen mit SCSI-

Gerätschaften einsetzen, dann werden die IDE-Platten immer als erste vom PC eingebunden. Das heißt: Ein Booten von SCSI-Laufwerken ist im Mischbetrieb nicht möglich.

**Parity:** Sowohl am Host-Adapter, wie auch an jedem SCSI-Gerät sollten Sie im Sinne der Datensicherheit die Parity-Überprüfungsfunktion aktivieren (»Parity enable«). Beherrscht eines der Laufwerke das Parity-Checking nicht, müssen Sie die Überprüfung bei allen anderen Devices ebenfalls abschalten. Motto: entweder alle checken oder keiner.

**Terminatoren:** Ein SCSI-Bus muß an seinem Anfang und dem Ende mit Widerständen, sogenannten »Terminatoren«, abgeschlossen sein. Ohne extern angeschlossene Geräte müssen also diese (ab Werk immer eingesteckten) Widerstandsmodule sowohl auf dem Host-Adapter als auch auf dem Laufwerk vorhanden sein, das am physikalischen Kabelende hängt (Adressen spielen keine Rolle). Bei allen dazwischenliegenden Laufwerken (sofern vorhanden) müssen Sie die Terminatoren abziehen. Sind externe SCSI-Geräte angesteckt, entfernen Sie die Host-Adapter-Terminatoren und belassen lediglich im letzten der externen Gerätschaften diese Abschlußwiderstände. Unsere Grafik veranschaulicht diese wichtige Vorschrift; bei Nichtbeachtung sind erhebliche Busstörungen zu erwarten.

**SCSI-2:** Eine Hardware-kompatible Verbesserung des SCSI-1-Standards. SCSI-2-Geräte beherrschen zum Beispiel mehr Befehle und den schnellen synchronen Datentransfer-Modus. Letzterer wird auch manchmal Fast-SCSI genannt und ist deshalb in der Praxis mit dem Begriff »SCSI-2« gleichzusetzen. SCSI-1-Geräte lassen sich problemlos mit SCSI-2-Laufwerken an einem Bus betreiben; ein SCSI-1-Laufwerk bringt aber an einem SCSI-2-Host-Adapter keine höhere Geschwindigkeit – und umgekehrt.

**CMOS-Setup:** Wenn Sie nur SCSI-Festplatten verwenden (kein IDE/SCSI-Mischbetrieb), müssen Sie im CMOS-Setup Ihres PC beide Festplattentypen (Hard Disk C: & D: Type:) auf »Not Installed« stellen. Also keine Typennummer eingeben und keine Zylinder/Sektor/Kopf-Angaben machen!

**Wechselplatten:** Wie ein CD-ROM-Laufwerk legen Sie auch Wechselplatten-Laufwerke unbedingt auf eine Adresse im Bereich von 2 bis 6. Zum Betrieb ist sodann ein Treiber für Wechselmedien erforderlich (beispielsweise ASPIDISK.SYS), der jeden Medienwechsel auch während des Betriebs zuverlässig erkennt. Wenn Sie von einer Wechselplatte booten wollen, muß das Laufwerk auf Adresse 0 stehen – dann ist aber ein Medien austausch bei laufendem PC nicht zulässig. (ts)

# JENSEITS VON CD-ROM

**S**pieler, die auf der Suche nach spektakulären CD-ROM-Produkten die sicheren MS-DOS-Gefilde verlassen, erwartet das Chaos: Jeder wichtige Anbieter hat mittlerweile eine eigene Multimedia-Konsole im Angebot und versucht, mit dem jeweiligen Format die Konkurrenz auszustechen – denn miteinander kompatibel sind die Geräte von

Sega, Commodore, Apple, NEC, Fuji und Philips nicht. Wer sich für eine Konsole entscheidet, muß auf die Software-Palette für andere Hardware verzichten.

So ist's nicht verwunderlich, daß sich einige Hardware-Hersteller aus dem Chaos der Formate heraushalten:

Der Spiele-Multi Nintendo sprach offiziell sein vorläufiges »Nein« zur CD, der Elektronik-Gigant Sony ließ seine geplante »Playstation« ebenfalls wieder fallen. Für alle anderen Plattformen wird jedoch fleißig produziert.

## 3DO

Im Laufe des Jahres 1994 soll das 3DO-System auch nach Deutschland kommen

Besonderes aufmerksam verfolgt die Branche die Entwicklung des 3DO, einer Gemeinschaftsproduktion der Firmen Matsushita, Time Warner, AT & T und Electronic Arts. Geht der Plan des EA-Präsidenten Trip Hawkins auf, wird das 3DO den System-Wirrwarr wie den gordischen Knoten durchtrennen und

einen weltweiten Multimedia-Standard etablieren. Zum US-Start der Hardware war das 3DO jedoch nur eine weitere CD-Maschine, die sich in Sachen Kompatibilität spinnefeind zur Konkurrenz stellt.

Zumindest technisch

schlägt das 3DO die Konkurrenz und bietet 32-Bit-RISC-Technologie, ein Double-Speed-Laufwerk, über 16 Millionen darstellbare Farben und die Möglichkeit, Videosequenzen mit 30 Bildern pro Sekunde bildschirmfüllend abzuspielen. Ob die internationale Riege der Spielehersteller das amerikanisch/japanische Großprojekt mit exklusiver Soft-

ware unterstützt, wird sich erst in den nächsten Monaten zeigen. Zumindest wurde für potentielle Software-Entwickler bereits eine Bibliothek mit Video-Sequenzen und Photographien, Musik und Soundeffekten eingerichtet. Wer sich als 3DO-Lizenznehmer einschreibt (und einen Teil des Umsatzes an den Hardwarehersteller abführt), darf dieses Material für Spiele und Anwendungen nutzen und muß sich nicht mit komplizierten Urheberrechtsfragen belasten.

Vor dem 3DO zittert eine Riege internationaler Hersteller, die es sich auf verschiedenen Märkten und in unterschiedlichen Marktsegmenten gemütlich gemacht haben. Ab 1994 ist die Schonzeit vorbei – wer zu den Siegern im CD-Wettstreit gehört, und wer sich als Verlierer kleinlaut vom Markt schleicht, ist momentan noch nicht abzusehen. Abwarten, denn schließlich hat sich der CD-ROM-Standard für Ihren PC auch nicht über Nacht etabliert.

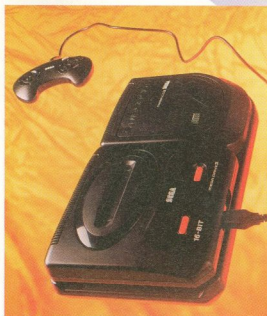
## Sega CD

Dem japanischen Spielautomaten- und Videospielhersteller Sega verdanken deutsche Joypad-Freaks die erste reindrassige CD-ROM-Spielkonsole. Besitzen Sie ein Mega Drive, können Sie dieses Grundgerät mit einem CD-Laufwerk aufrüsten, in das ein zweiter 68000er-Prozessor integriert wurde. Dieser ist mit einer Taktfrequenz von 12,5 MHz schneller als der Hauptprozessor im Mega Drive und ermöglicht bei korrekter Programmierung tolle Sprite-Spielereien, Zoom- und Rotationseffekte. Daneben besitzt die Mega Drive/Sega CD-Kombination die üblichen CD-ROM-Vorteile (u.a. die Möglichkeit, auch Audio-CDs und CD-G-Scheiben abzuspielen) und ist mit allen Modul-Spielen für das

Mega Drive kompatibel. Als Eingabeeinheit dient das Joypad, das in einer Ausführung mit drei Feuerknöpfen und einer Variante mit der doppelten Anzahl von Buttons erhältlich ist.

**PRO:** Im Gegensatz zur CD-Palette für MS-DOS-PCs sind die meisten Mega-CD-Spiele Originalveröffentlichungen, die es weder

auf Modul, noch auf Diskette zu kaufen gibt. Obwohl das Sega CD nicht so verbreitet ist wie die entsprechenden Laufwerke für Ihren PC, ist die Softwarezukunft gesichert. Firmen in Japan, den USA und Europa unterstützen das Gerät mit Action- und Rollenspielen, Adventures und Geschicklichkeitstiteln. Spektakulär sind zwei Hubschrauberballerei-







**Thunderhawk für Sega CD: Coole 3D-Zooms und intelligente Action**

en, das Zeichentrickspiel »Cobra Command« aus Japan und das englische »Thunderhawk«, das mit der gleichnamigen Oldie-Version auf dem PC nichts mehr gemein hat. Daneben erleben bewährte Sega-Helden (z.B. »Sonic«) ein Comeback auf CD.

### CONTRA:

Technisch ist das Sega CD (in Japan seit 1991 auf dem Markt) nicht auf dem neuesten Stand. Potente Konkurrenzprodukte wie das in den USA bereits veröffentlichte 3DO haben grafisch und akustisch deutlich mehr auf dem Kasten. Zudem bieten 3DO und CD-I Full-Motion-Video in höherer Qualität als das Sega CD. In dieser Beziehung könnte die Cinepak-Software, die Sega vom amerikanischen Hersteller SuperMac lizenzierte, Abhilfe schaffen. Bisher ist jedoch noch kein Produkt angekündigt, das das Cinepak-Kompressionsverfahren verwendet. Bedauerlich auch, daß knapp die Hälfte aller japanischen Mega-CD-Spiele nicht ins Deutsche übersetzt werden.

#### Märkte:

Japan (ab 1991), USA (1992),  
Europa (1993)

#### Kompatibel zu:

CD-G, CD Audio

#### CD-Spiele erhältlich:

ca. 50, davon nicht alle für den  
deutschen Markt geeignet.

#### Spiele-Schwerpunkt:

Action

### CD-I

Philips Multimedia-Konsole CD-I mußte lange Zeit gegen ein Flop-Image ankämpfen, scheint aber nach langer Anlaufzeit doch noch in Fahrt zu kommen. Frühe Software – egal, ob multimediale Nachschlagewerke, Spiele oder Anwendungen – konnten den potentiellen Käufern nicht vom Nutzen der CD-Konsole überzeugen. Um das CD-I vor dem Ladenhüter-Status zu bewahren, wurde der Preis gesenkt und Software in Auftrag gegeben, die es mit MS-DOS-Spielen aufnehmen kann. Größte Hoffnung setzt der niederländische Hersteller auf die Full-Motion-Video-Cartridge, die



**Voyeur für CD-I: interaktiver Erotik-Thriller**



Anfang nächsten Jahres ausgeliefert wird und als Steckmodul für ein zusätzliches MByte RAM sorgt sowie »Digital Video«-kompatibel ist.

### PRO:

Als einzige Multimedia-Konsole paßt das CD-I optisch zu Ihrem HiFi-Equipment. Das edle graue Outfit wird durch ein Infrarot-Joypad komplettiert, das zwar cool aussieht, aber für Spiele kaum geeignet ist. Das Angebot an Software ist breit gefächert. Mittlerweile gibt es nicht nur ausgefallene Titel wie Oldie-Jukeboxen oder Malkurse, sondern auch faszinierende Spiele. So überrascht der Erotik-Thriller »Voyeur« mit atemberaubenden Full-Motion-Video-Szenen (obwohl er ohne FMV-Modul auskommt); »Zelda« und »Link« bringt den Nintendo-Helden das Sprechen bei. Man kann damit rechnen, daß 1994 wesentlich interessantere Software erscheint, als sie bislang zu haben ist. Immer mehr internationale Firmen lassen sich als CD-I-Entwickler eintragen.

### CONTRA:

Neben den katastrophalen Umsetzungen sterbenslangweiliger Spiele-Oldies (»Defender of the Crown«) und einigen grafisch imposanten, aber spielerisch bescheuerten Exoten (»Escape from Cyber City«), gibt es bis heute nur wenig empfehlenswertes CD-Futter für das CD-I. Außerdem liegt der Preis mit knapp 1800 Mark (CD-I plus FMV-Cartridge) über dem der Konkurrenz-Geräte.

#### Märkte:

USA, Europa, Japan

#### Kompatibel zu:

CD-G, Photo CD, Digital Video (mit  
spezieller Hardware-Erweiterung)

#### CD-Spiele erhältlich:

ca. 30

#### Spiele-Schwerpunkt:

Adventure

### Macintosh Performa CD

Wie im MS-DOS-Lager setzt sich auch unter den Macintosh-Verfechtern das CD-ROM-Laufwerk als Speicheralternative durch. Alle Modelle vom Einsteiger-Mac Performa bis hin zur Beinahe-Workstation Quadra können mit einem (auch Photo-CD kompatiblen) Laufwerk ausgestattet werden. In den Macintosh Performa 600 CD ist das Laufwerk bereits serienmäßig integriert – für Apple-Anfänger ist dieses Kom-

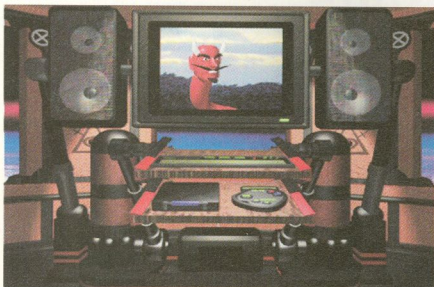


plettsystem, basierend auf eine 68030-Hauptprozessor, die beste Wahl.

**PRO:** Eine Clicke kreativ Apple-Fans beliefert den Macintosh seit zwei Jahren mit ungewöhnlichen CD-Experimenten, die vor allem die Sound- und Grafikfähigkeiten des Rechners ausreizen. Aufwendige Computerspielfilme wie »Journeyman's Project« und »Iron Helix« sind

auf anderen Plattformen ebenso selten, wie multimediale Hybrid-Produkte à la »Total Distortion« (eine Mischung aus Adventure und Videoclip-Construction-Set) oder »Freak Show«, die interaktive und grafische Aufarbeitung der gleichnamigen Audio-CD der Avantgarde-Musiker »The Residents«.

**CONTRA:** Im Gegensatz zu den anderen hier vorgestellten Maschinen eignet sich ein Macintosh-System mit CD-ROM kaum als reine Spielmaschine. Wer dafür 3000 Mark und mehr hinblättert, erhält einen ausgewachsenen Proficomputer, der mit Spielen allein unterfordert ist. Außerdem enttäuschen viele der oben aufgeführten Produkte trotz Luxusgrafik und Video-Sequenzen: Im Vergleich zu anderen Video- und Computerspielen sind sie meist linear im Ablauf und bieten dem Anwender nur begrenzte Möglichkeiten, die Handlung zu beeinflussen.



**Total Distortion für Macintosh: Mischung aus Multimedia-Adventure und Videoclip-Construction-Kit**

|                              |   |
|------------------------------|---|
| <b>Märkte:</b>               | USA, Europa, Japan  |
| <b>Kompatibel zu:</b>        | Audio CD, Photo CD – falls die entsprechenden Treiber vorhanden sind. |
| <b>CD-Spiele erhältlich:</b> | knapp 50  |
| <b>Spieschwerpunkt:</b>      | Adventure   |

## Amiga CD 32

Den erfolgreichen Heimcomputern der Amiga-Serie stellte Commodore 1991 die Multimedia-Konsole CDTV zur Seite. Dank der beschränkten Einsatzmöglichkeiten, der geringen Software-Unterstützung und der wirren Marketing- und Vertriebspolitik wurde die Markteinführung des »Amiga cum CD-ROM« zu einem qualvollen Todeskampf – heute spricht keiner mehr vom CD-ROM-Pionier im Videorecorder-Look.

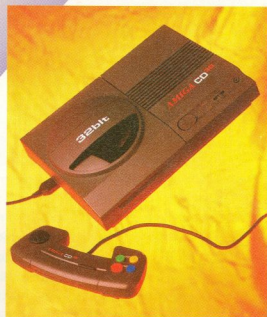
Mit dem CD 32 versucht Amiga nun sein Glück im Sega- und Nintendo-Lager. Im rundlichen Design dem Sega CD nicht unähnlich, stecken neben einem 68EC020-Hauptprozessor und einer Handvoll Custom-Chips der neue AA-Gratikchipsatz und ein CD-ROM-Laufwerk unter dem Gehäuse. Technisch ist das Gerät mit dem neuen Amiga 1200, seinerseits ein Nachfolger des Typs 500 bzw. 600, identisch.

**PRO:** Die Leistungsdaten des 32CD sind interessant: Grafik-Chips und Hauptprozessor sind selbst größeren Sprite-Anstürmen gewachsen und erlauben farbenprächtiges Parallax-Scrolling auf mehreren Ebenen. Auch akustisch schlägt das CD 32 die meisten Konkurrenten. Zum Preis von 600 Mark ist das CD 32 das günstigste System im Multimedia-Feld. Mit dem angekündigten FMV-Cartridge ist das CD 32 zudem mit dem »Digital Video«-Format kompatibel.

**CONTRA:** Leider interessieren sich weltweit nur wenige Firmen für den jüngsten Sproß der Commodore-Familie. Lediglich einige englische Firmen veröffentlichen CD-Spiele für das Gerät – nennenswerte Unterschiede zu ihren Diskettenbrüdern bieten diese Neuerscheinungen jedoch nicht. Weder der immense Speichervorrat der CD, noch die erweiterten Grafikfähigkeiten werden von den Spieleentwicklern genutzt. Die Software-Kompatibilität zum glücklosen Vorgänger CDTV hilft da auch nicht viel: Welcher Händler führt noch Titel für diesen Super-Flop?

(Winnie Forster/Martin Gaksch)  
Redakteure der Videospiele-Fachzeitschrift »Maniac«

|                              |   |
|------------------------------|---|
| <b>Märkte:</b>               | Europa  |
| <b>Kompatibel zu:</b>        | CDTV, CD-G, Digital Video (mit spezieller Hardware-Erweiterung) |
| <b>CD-Spiele erhältlich:</b> | ca. 15  |
| <b>Spieschwerpunkt:</b>      | Action  |





Steigen Sie hier ein...



**Bestellen Sie jetzt  
für nur DM 24,80**  
– das Porto übernimmt der Verlag!

Schicken Sie den ausgefüllten Coupon bitte an den  
DMV-Verlag, CSJ, Postfach 142 20, 80452 München.

Oder rufen Sie uns einfach an und bestellen Sie:

Tel.: 0 89/24 01 32 22, Fax: 0 89/24 01 32 15

... und lernen Sie alles über Windows kennen!  
Haben Sie sich gerade Windows 3.0 oder 3.1  
gekauft und würden jetzt gerne die grund-  
legenden Fähigkeiten dieses Programms  
kennenlernen? Dann holen Sie sich das  
Buch, das Ihnen das Wesentliche klar und  
prägnant überbringt:

**Das Einsteigerbuch „Windows Schritt  
für Schritt“ für nur DM 24,80!**

Für diesen supergünstigen Preis bekom-  
men Sie:

- ▶ ein Nachschlagewerk für Einsteiger
- ▶ eine Infoquelle für Handbuchverweigerer
- ▶ ein Arbeitsmittel für Hilfesuchende

Warten Sie nicht länger, bestellen Sie jetzt  
das Buch mit dem Einstiegs-Coupon – damit  
Ihr Programm schon bald optimal läuft!

**DMV**

Daten-und  
Medienverlag

**EINSTIEGS-COUPON!**

**JA**, ich will richtig einsteigen und bestelle  
Exemplar(e) des Buches „Windows Schritt für  
Schritt“ zum Superpreis von nur DM 24,80!  
Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

☐ Ich zahle per Bankeinzug.

Konto-Nr.

BLZ

Geldinstitut

☐ Ich erlaube Ihnen, mir interessanten Zeitschriftenangebote

auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen).

Datum, Unterschrift

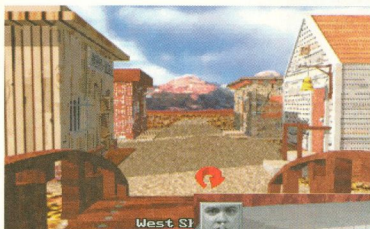
Ich erlaube Ihnen, mir interessanten Zeitschriftenangebote  
auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen).

Tel.-Nr.

CD-Sound ohne  
Soundkarten-  
Umweg wieder-

CD PLAYER 1/94



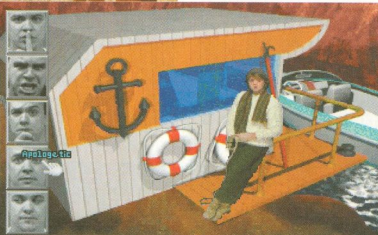


Im Gegensatz zu vielen anderen Adventures sehen Sie hier das Bild immer aus der Augenperspektive der Spielfigur

Der Reklamebrief war verheißungsvoll: Wer sich einen einstündigen Vortrag über die Vorzüge von Ferienwohnungen in West Shanbar anhört, darf drei Tage Urlaub im lieblichen »Tal der Schwalben« machen. Leider muß der Brief eine ganze Weile in der Post gelegen haben: Das Tal hat inzwischen den Namen »Tal der Aasgeier« angenommen, die halbe Stadt ist verschwunden und eine böse Verschwörung breitet sich aus.

»Return to Zork« feiert die Wiederauferstehung des Infocom-Labels, das in den 80er Jahren durch seine Text-Abenteuerspiele bekannt wurde, dann aber wegen mangelnder Verkaufszahlen zusammenbrach. Return to Zork lehnt sich an die Zork-Spiele des »alten« Infocoms an, aber Neueinsteiger brauchen keine Angst zu haben, Gags oder Puzzles zu verpassen.

Als Grafik-Adventure, das hauptsächlich für CD-ROM entwickelt wurde (es ist nur eine abgespeckte Disk-Version erhältlich), zieht Return to Zork zahlreiche Multimedia-Register: Alle Dialoge werden gesprochen, Videosequenzen mit Schauspielern lockern das Geschehen auf und digitalisierte Farbgrafiken für alle Orte im Spiel sind selbstverständlich. Die Bedienung des Programms versucht, möglichst viele Elemente aus den frühen Infocom-Spielen in die neunziger Jahre zu retten. Statt fixer Icons am Bildschirmrand gibt es für jeden Gegenstand individuell zurechtgestutzte

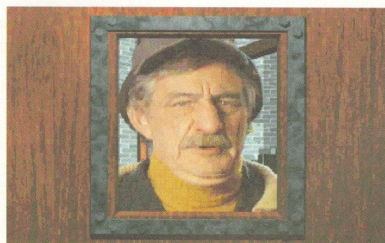


Return to Zork wird komplett mit Icons gesteuert; mit diesen können Sie sogar Ihre Emotionen anderen Charakteren gegenüber ausdrücken



#### BORIS SCHNEIDER

So sehen Adventures aus, wenn man das Medium CD-ROM einigermaßen ausnutzt: Viele Puzzles, schöne Animationen und gut eingearbeitete Video-Sequenzen. Ein Leckerbissen für alte Infocom-Hasen und Einsteiger in das Genre.



An allen Ecken und Enden gibt es Videoanimationen, die mit Schauspielern produziert wurden, zu sehen

# RETURN TO ZORK

Ein Trip zum Immobilienmakler entwickelt sich zum Alptraum in einer unterirdischen Stadt – komplett mit Hexen, Monstern und Müllverbrennungsanlage.

Menüs; so können Sie auch komplizierte Befehle wie »Knote Seil an Geländer« oder »Schütte Drink in die Topfpflanze« eingeben,

ohne auf das normalerweise bei Adventures übliche, plumpe »Benutze« angewiesen zu sein.

Return to Zork bietet auch einige innovative Features: Einen Kassettenrecorder und einen Fotoapparat. Damit können Sie nicht nur eigene Gedächtnisstützen bauen und sich jederzeit alle Dialoge anhören, sondern auch andere Leute nach Orten, Personen und Ereignissen befragen; klicken Sie während des Dialogs einfach auf das gewünschte Bild oder die passende Bandaufnahme.

Der schönste Vorteil von diesem Spiel, die zahlreichen eingearbeiteten Video-Aufnahmen, ist auch der größte Haken: Deutsche Ohren tun sich mit den diversen Sprachausgaben und Dialogen entsprechend schwer; Untertitel gibt es leider nicht. Eine komplett deutsche Version wurde allerdings für Anfang 1994 in Aussicht gestellt, ebenso wie eine spezielle Umsetzung für die MPEG-Karte »Reel Magic«.

(bs)

## RETURN TO ZORK

- VGA
- S-Blaster
- MIDI
- Maus
- S-VGA
- Roland
- CD-Sound
- Joystick

Programm-Typ: Adventure  
Hersteller: Infocom  
Ca.-Preis: DM 100,-  
Festplatte: -  
Anleitung: Englisch  
Programmtxt: Englisch  
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ■■■■■■  
Sound: ■■■■■■  
Bedienung: ■■■■■■  
Dokumentation: ■■■■■■

Füllfaktor 90%

Hardware-Empfehlung:  
386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.

GESAMT-WERTUNG:



# DRACULA UNLEASHED

Spiele-Tests

**Neues von den  
»Sherlock Holmes«-  
Machern: Mit  
schicken Super-  
VGA-Videos und  
erweitertem Spiel-  
prinzip geht's auf  
zur Vampirjagd.**

Einer der meistverkannten Wissenschaftler der viktorianischen Zeit war wohl Abraham van Helsing. Er war der einzige Gelehrte, der die Gefahren des Vampirismus in ihrer ganzen Tragweite begriff. Dem wahren Vater der Knoblauchpille wurde schon durch Bram Stokers »Dracula«-Roman ein Denkmal gesetzt. Daher ist es nicht verwunderlich, daß er nun in einem Adventure als väterlicher Mentor einen angemessenen Auftritt hat. Sie selbst schlüpfen in die Rolle von Alexander Morris, der Licht in das Dunkel um den

mysteriösen Tod seines Bruders Quincey bringen möchte. Nebenher muß er sich noch um das Wohlergehen seiner Verlobten Annisette kümmern. Der Schauplatz des Blutspende-Dramas ist London kurz vor der Jahrhundertwende. Per Droschke machen Sie sich auf die Suche nach Hinweisen und werden immer tiefer in eine unglaubliche Geschichte verstrickt. Vor jedem Gebäude steht ein solches Mietfuhrwerk bereit, das mit einem Mausclick bestiegen wird. Aus Ihrem Adressbuch wählen Sie das Fahrtziel und gelangen auf diese Weise in einen anderen Teil von London. Durch das Betreten eines Hauses löst man ein kurzes Filmchen aus, das den weiteren Fortgang der Handlung erzählt und in dem Sie mitunter entscheidende Informationen oder Gegenstände erhalten. Diese 150 Videosequenzen

wurden mit Schauspielern in zeitgemäß gestalteten Kulissen gedreht. Über ein Icon rufen Sie anschließend das Tagebuch auf, in das die Beobachtungen auf einen Knopfdruck hin eingetragen werden. Wichtig ist das Inventar, denn von dem jeweils in der

Mit Icons (unterer Bildrand) klickt man sich mausgesteuert durchs Spiel

Hand gehaltenen Gegenstand hängt es ab, welchen Erfolg Sie bei einer Person haben und ob Annisette, in eine Blutsaugerin verwandelt, über Sie herfällt. In einer Szene kommt man beispielsweise erst weiter, wenn man eine Frau, deren Liebe zu Rosen man vorher beobachtet hat, mit einer dergleichen dornenbewehrten Blume überrascht.

Tempus fugit - natürlich vergeht während der einzelnen Aktionen die Zeit wie im Fluge, und um nicht vor Erschöpfung in die Arme einer Vampirette zu versinken, muß man jede Nacht den Kopf auf dem eigenen Kissen ablegen. Außerdem können Sie Telegramme verschicken und finden dann zu Hause das Antwortschreiben vor. Auf den Inhalt der telegraphischen Botschaften oder der Unterhaltungen mit anderen Menschen haben Sie allerdings keinen direkten Einfluß. (tw)



Etwa 90 Minuten mit Videosequenzen sind auf der CD versteckt



## THOMAS WERNER

Voller Gier schlägt die bleiche Schönheit Ihre Reißzähne in meinen Hals. Derart trocken-gelegt bleibt mir keine andere Chance, als zum wiederholten Male einen abgespeicherten Spielstand zu laden und über meinen Fehler zu grübeln. Vielleicht hätte ich ja vor fünf Szenen den Stofffaden in der Hand halten sollen - oder wäre der Museumsführer der geeignete Gegenstand gewesen? Sowohl der gelungene Sound (tadellose Sprachausgabe plus Filmmusik) als auch die professionell gedrehten Video-Sequenzen erwecken den Eindruck eines Kinobesuchs. Dummerweise ist das

Programm denn aber auch ähnlich interaktiv wie Polanskis Spielfilm »Tanz der Vampire«. Die Herausforderung besteht darin, zum richtigen Zeitpunkt mit dem passenden Gegenstand in der Hand am entscheidenden Ort zu sein. Ausprobieren und häufiges Speichern des Zwischenstandes sind die wichtigsten Pflichten des Vampirjägers. »Dracula Unleashed« hat durch die Technik sicher einen gewissen Faszinationsbonus, doch die spielerischen Qualitäten sind dabei zu kurz gekommen. Außerdem sind sehr gute Englischkenntnisse erforderlich, um die Dialoge zu verstehen.



## DRACULA UNLEASHED

- VGA
- S'Blaster
- MIDI
- Maus
- S-VGA
- Roland
- CD-Sound
- Joystick

Programm-Typ: Adventure  
Hersteller: Viacom  
New Media  
Ca.-Preis: DM 130,-  
Festplatte:  
Anleitung: Englisch  
Spieltext: Englisch  
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐  
Sound: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐  
Bedienung: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐  
Dokumentation: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Füllfaktor 100%  
Hardware-Empfehlung:  
386er (min. 33 MHz) mit 4  
MByte RAM, Super VGA und  
Maus.

GESAMT-WERTUNG:





## BLUE FORCE



Police-Quest-Vater Jim Walls wechselte zwar das Softwarehaus; doch auch bei seinem neuesten Abenteuerspiel dreht sich alles rund um die Tücken des Polizisten-Alltags. In einem amerikanischen Küstenstädtchen treten Sie – frisch von der Polizeischule kommend – ihren Dienst an. Sie nehmen an Besprechungen teil, patrouillieren mit einem Motorrad durch die Straßen und müssen brenzlige Situationen meistern. Doch all diese Routine kann Sie nicht davon abhalten, den lange zurückliegenden Mord an Ihren Eltern aufzuklären zu wollen.

Die Steuerung des Abenteuerspiels erfolgt mittels Icons und dem Anklicken von Personen oder Gegenständen. Stets müssen Sie gemäß amerikanischer Polizeihandbücher vorgehen – oder werden von den Gesetzesbrechern unbarmherzig ins Jenseits befördert. Auf dem Silberling befindet sich neben Audio-Tracks mit dem Soundtrack noch ein Interview mit dem Programm-Designer Jim Walls.

Blue Force ist in weiten Teilen weniger ein Adventure als vielmehr eine schlechte und sehr pingelige Bürokratie-Simulation. Neben den schicksten Funkcodes und Formularen ärgern die einfachen Puzzles. (hw)

- |             |            |
|-------------|------------|
| ■ VGA       | □ S-VGA    |
| ■ S'Blaster | □ Roland   |
| ■ MIDI      | □ CD-Sound |
| ■ Maus      | □ Joystick |

Programm-Typ: Adventure  
Hersteller: Tsunami  
Ca.-Preis: DM 130,-  
Festplatte: -  
Anleitung: Englisch  
Spieltext: Englisch  
Sprachausgabe: -

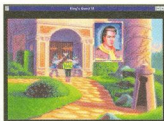
Grafik: ■■■■■□  
Sound: ■■■■■□  
Bedienung: ■■■■■□  
Dokumentation: ■■■■■□

Füllfaktor 10% ■■■■■  
Hardware-Empfehlung:  
386er (min. 25 MHz) mit  
4 MByte RAM und Maus.

45

GESAMT-WERTUNG:

## KING'S QUEST VI



Liebe macht erfinderisch: In King's Quest VI will Prinz Alexander unbedingt die junge Frau finden, die ihm im Traume erschienen ist. Anhand der Sterne im Hintergrund navigiert er sein Boot in ein unbekanntes Land, erleidet aber Schiffbruch. Mittel- und ahnungslos stolpert er in eine Intrige, bei der das gesamte Land der Grünen Inseln vor einer Tyrannei durch einen verbrecherischen Großwesir steht.

Das sechste Abenteuer aus der King's Quest-Serie kann auch gespielt werden, wenn man die anderen fünf Teile nicht kennt. Prinz Alexander wird mit der Maus und einer Handvoll Bildschirmsymbole gesteuert. Wie in Adventure-Spielen üblich, müssen Gegenstände eingesammelt werden, die später zur Lösung einiger Puzzles dienen. Die CD-Version bietet alle Dialoge als Sprachausgabe sowie teilweise HiRes-Grafiken in der Windows-Version; die DOS-Variante auf der gleichen CD muß mit normalen VGA auskommen.

Spielerisch nicht das intelligenteste Adventure, aber technisch ganz ordentlich. Vorsicht, einige Packungen enthalten deutsche Handbücher, mit denen Sie die Kopierschutz-Abfrage nicht übersteuern werden. (bs)

- |             |            |
|-------------|------------|
| ■ VGA       | □ S-VGA    |
| ■ S'Blaster | □ Roland   |
| ■ MIDI      | □ CD-Sound |
| ■ Maus      | □ Joystick |

Programm-Typ: Adventure  
Hersteller: Sierra  
Ca.-Preis: DM 120,-  
Festplatte: ca. 1 MByte  
Anleitung: Englisch  
Programmtext: Englisch  
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ■■■■■□  
Sound: ■■■■■□  
Bedienung: ■■■■■□  
Dokumentation: ■■■■■□

Füllfaktor 90% ■■■■■  
Hardware-Empfehlung:  
386er (min. 33 MHz) mit  
4 MByte RAM, Super VGA  
und Maus.

63

GESAMT-WERTUNG:

## LEGEND OF KYRANDIA



Bösewichter fallen im allgemeinen durch ihr gemeinsames Lachen auf. Was lag also näher, als mal einem Ex-Hofnarren die Rolle des Königsmörders zu aufzuzugeln. Der irre Malcom hat durch Kontakt mit dem Kyragem das Königreich in seine Hand gebracht; nur der Prinz Brandon kann das Land retten.

Das erste Abenteuerspiel von Westwood fällt insbesondere durch seine einfache Bedienung und schöne Grafik aus dem Rahmen. Es gibt noch nicht mal Icons im engen Sinne; Gegenstände werden einfach mit der Maus genommen, über den Bildschirm gezogen und benutzt. Für ein wenig Magie sorgen vier farbige Edelsteine, die rechts unten am Bildschirm angezeigt werden.

Für die CD-ROM-Version wurden alle Dialoge von professionellen Schauspielern gesprochen; allerdings nur in Englisch. Durch Untertitel (wahlweise in Deutsch oder Französisch) dürfen Sie auch ohne Fremdsprachenkenntnisse an den Rettungsversuchen teilhaben.

Stilistisch gibt es hier nichts zu meckern: Schöne, bunte Grafik und eine ausgefeilte Story, die ein wenig aus dem Rahmen fällt. Solides Adventure für Einsteiger; Profis haben Kyrandia recht schnell durchgespielt. (bs)

- |             |            |
|-------------|------------|
| ■ VGA       | □ S-VGA    |
| ■ S'Blaster | □ Roland   |
| ■ MIDI      | □ CD-Sound |
| ■ Maus      | □ Joystick |

Programm-Typ: Adventure  
Hersteller: Westwood/Virgin  
Ca.-Preis: DM 120,-  
Festplatte: ca. 0,3 MByte  
Anleitung: Deutsch  
Programmtext: Englisch  
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ■■■■■□  
Sound: ■■■■■□  
Bedienung: ■■■■■□  
Dokumentation: ■■■■■□

Füllfaktor 50% ■■■■■  
Hardware-Empfehlung:  
386er (min. 33 MHz) mit  
2 MByte RAM und Maus.

77

GESAMT-WERTUNG:

## LOOM



Die Welt hat sich in Gilden gespalten; neben Glasbläsern, Schmieden und Schäfern gibt es auch die Weber, die das Schicksal neu weben können und deswegen auf eine einsame Insel verbannt wurden. Böse Mächte versuchen, an den magischen Webstuhl »Loom« zu gelangen. Nur der junge Weber Bobbin kann den Untergang der ganzen Welt aufhalten. Alleine und ohne Kenntnis der Mächte seiner eigenen Gilde reist er durch die Welt, trifft Drachen, seltsame Kulturen und gleich zwei Bösewichter. Loom hat eine der ungewöhnlichsten Steuerungen der Adventure-Geschichte.

Statt Bobbin Befehle wie »Nimm« oder »Untersuche« zu geben, spielen Sie Melodien auf einem Zauberstab, die sich als mächtige Zaubersprüche entpuppen. Märchenhafte Grafik und von professionellen Schauspielern gesprochene Dialoge verleihen dem Programm seinen speziellen Stil. Eine zweite Audio-CD enthält ein 30-Minuten-Hörspiel, welches die Vorgeschichte zu Loom erzählt.

Spielerisch hat Loom nicht viel auf dem Kasten; selbst für Einsteiger werden zu wenige Puzzles geboten, die alle leicht durchschaubar sind. Immerhin sorgen Grafik, Sound und die zauberhafte Story für einen speziellen Reiz. (bs)

- |             |            |
|-------------|------------|
| ■ VGA       | □ S-VGA    |
| ■ S'Blaster | □ Roland   |
| ■ MIDI      | □ CD-Sound |
| ■ Maus      | □ Joystick |

Programm-Typ: Adventure  
Hersteller: LucasArts  
Ca.-Preis: DM 100,-  
Festplatte: -  
Anleitung: Englisch  
Programmtext: Englisch  
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ■■■■■□  
Sound: ■■■■■□  
Bedienung: ■■■■■□  
Dokumentation: ■■■■■□

Füllfaktor 95% ■■■■■  
Hardware-Empfehlung:  
386er (min. 25 MHz) mit  
4 MByte RAM und Maus.

61

GESAMT-WERTUNG:

# INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Owohl die drei Spielfilme rund um den Archäologen Indiana Jones wahre Kassenschlager waren, weigerte sich Steven Spielberg lange Zeit, einen

**Als Harrison Ford-Ersatz können Sie sich in diesem LucasArts-Adventure auf die Suche nach Atlantis begeben.**

weiteren Indy-Film abzuzeichnen. Angeblich wurde er angesichts des überwältigenden Fan-Echos und unter der Andro-

hung von viel Geld nun doch noch weich und wackelt zusammen mit seinem Kollegen George Lucas an einem neuen Drehbuch. Derweil kann der Indiana Jones-Fan die Zeit mit einem LucasArts-Adventure überbrücken, bei dem eine bislang unverfilmte Story für Computer umgesetzt wurde.

Sophia Haggood, eine Art weiblicher Erich von Däniken, prahlt damit, dem versunkenen Kontinent Atlantis auf der Spur zu sein. Als Wissenschaftler sind Sie natürlich zunächst skeptisch und lassen sich erst nach einem längeren Wortgeplänkel mit Sophia auf die Suche ein.

Dummerweise ist Sie in Nazi-Deutschland nicht so zögerlich und versucht ebenfalls alles, um Atlantis ausfindig zu machen: Schließlich berichtet eine alte Legende von einer sagenhaften Energiequelle, mit deren Hilfe die Deutschen zu unglaublichen Missetaten ausholen wollen. Die Spielsteuerung erfolgt im LucasArts-typischen Stil: Neun Verben können per Mausklick mit Gegenständen bzw. Personen verbunden werden. Oft wird auch schon automatisch ein sinnvoller Satz vorgeschlagen sobald Sie mit dem Mauszeiger über ein Objekt fahren. Essentieller Spielbestandteil

sind die zahlreichen Dialoge, wobei Sie in einer Gesprächssituation per Mausklick eine Wahl unter mehreren Sätzen treffen. Sämtliche Dialoge sind mit englischer Sprachausgabe versehen – leider wurde der Part von Indiana Jones jedoch nicht



► I hear you know something about Plato's Lost Dialogue.  
► I hear you know something about Atlantis.  
► Do you have a bathroom in there I can use?  
► Sorry to bother you.

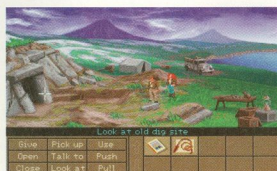
Indy Jones muß manche wichtige Information mit großem Geschick aus anderen Personen herauskitzeln



Der Indy-Quotient (kurz IQ) spiegelt Ihren bisherigen Erfolg wider

von Harrison Ford gesprochen. Generell kann man die Probleme, mit denen man konfrontiert wird, auf mehrere Arten angehen: Wer seinen Denkapparat nicht nutzen will, wird beispielsweise in vielen Situationen lieber die Fäuste sprechen lassen. Ihnen steht zur Meisterung des Adventures eine Reise um die halbe Welt bevor: New York, Algerien, Monte Carlo

und Kreta sind nur einige der Zwischenstationen auf dem Weg nach Atlantis. Zudem nutzt man solch exotische Fortbewegungsmittel wie Fesselballons, U-Boote und Kamele. Wer schließlich fleißig Gegenstände eingesammelt, Unterhaltungen geführt, Rätsel gelöst und sich mit Nazis geprügelt hat, darf mit einer hohen Punktwertung rechnen. Hängen Sie jedoch verzweifelt an einer Stelle fest, dann ist ein Blick in das beigelegte Lösungsbuch angebracht: Für jede knifflige Stelle finden sich hier gleich netterweise mehrere Tipps. (tw)



Auch in Island müssen Sie auf der Suche nach Atlantis Station machen



## THOMAS WERNER

Dieses CD-ROM ist ein absoluter Pflichtkauf für alle Indiana Jones-Fans – und der gibt es viele. Die liebevoll gezeichneten Grafiken erzeugen eine durch und durch dichte Atmosphäre. Eine wirklich einfache Bedienung ermöglicht es, daß man sich voll auf das Spiel konzentrieren kann. Da sämtliche wichtige Details in einem Bild angezeigt werden, sobald man sie mit dem Mauszeiger berührt, behalten Sie stets den Überblick. Der Humor ist zwar nicht so umwerfend wie bei den beiden Monkey Island-Teilen oder Day of the Tentacle, doch kann man sich an vielen Stellen ein Schmunzeln nur schwer verkneifen. Überwiegend faire Rätsel und das beigelegte Lösungsbuch tragen zu einem weitgehend frustfreien Spielspaß bei. Mit der dreibuchreifen Story bietet Indy Jones Unterhaltung auf höchstem Niveau – so müßte interaktives Kino aussehen. Abschreckend wirken könnten nur die zahlreichen Dialoge, was jedoch durch die hervorragende englische Sprachausgabe wieder wettgemacht wird.

## INDIANA JONES

- VGA
- S'Blaster
- MIDI
- Maus
- S-VGA
- Roland
- CD-Sound
- Joystick

Programm-Typ: Adventure  
Hersteller: LucasArts  
Ca.-Preis: DM 120,-  
Festplatte: –  
Anleitung: Englisch  
Spieltext: Englisch  
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐  
Sound: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐  
Bedienung: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐  
Dokumentation: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Füllfaktor 25% ☐

Hardware-Empfehlung:  
386er (min.25 MHz) mit 2  
MByte RAM, VGA und Maus

GESAMT-WEERTUNG:

85



## SHERLOCK HOLMES



Schon auf drei CD-ROMs löst der weltbekannte Detektiv mit der Pfeife jeweils drei Fälle. Da praktisch jedem CD-ROM-Bundle den ersten Teil der »Consulting Detective«-Saga beiliegt, hat sich die Fortsetzung für Hersteller Icom in jedem Fall gelohnt, auch wenn die Programme eher mäßige Kritiken kassierten.

In jedem der Fälle wird mit Video-clips gearbeitet, die in amerikanischen Studios aufgenommen wurden (womit sich die US-Akzent vieler Schauspielere erklären läßt). Sherlock Holmes und sein treuer Partner Dr. Watson befragen Zeugen und besuchen Experten um alle Spuren zu sammeln, die im Gericht dann schließlich zu einem Frage- und Antwort-Spiel führen. Können Sie in der Rolle von Holmes diese Fragen richtig beantworten, gibt es eine Punktzahl; nur wenn Sie so wenige Hinweise wie der »echte« Holmes gebraucht hätten, erhalten Sie die optimale Punktzahl.

Als vor gut anderthalb Jahren der erste Holmes-Titel erschien, war die Technik noch verblüffend. Mittlerweile gibt es diverse Spiele mit Video-Sequenzen und das Haus Spielprinzip ist nicht zu übersehen. Keines der drei Programme kann mehr als ein paar Stunden fesseln. (bs)

- VGA
- S'Blaster
- MIDI
- Maus
- S-VGA
- Roland
- CD-Sound
- Joystick

Programm-Typ: Adventure  
Hersteller: Icom  
Simulations  
Ca.-Preis: je DM 130,-  
Anleitung: Englisch  
Programmtext: Englisch  
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ■■■■■□□  
Sound: ■■■■■□□  
Bedienung: ■■■■■□□  
Dokumentation: ■■■■■□□

Füllfaktor 60%  
Hardware-Empfehlung:  
386er (min. 25 MHz) mit  
4 MByte RAM und Maus.

38

GESAMT-WERTUNG:

## WHO KILLED SAM RUPERT?



Da liegt er nun im Weinkeller seines Drei-Sterne-Restaurants: Sam Rupert fand offensichtlich durch eine Überdosis Gift ein sehr vorzeitiges Ende. Da die amerikanische Verbrechenstatistik sagt, daß die meisten Morde entweder innerhalb der ersten sechs Stunden oder gar nicht aufgeklärt werden, läßt Ihnen der Polizeichef auch nicht wesentlich mehr Zeit. Nutzen Sie die Frist, um den Töter zu untersuchen, die acht Verdächtigen zu vernehmen und eine möglichst gute Mordtheorie aufzustellen.

Die Verhöre und Tatort-Untersuchungen benutzen Video-Clips, digitalisierte Fotos und Original-Formulare aus der Polizei-Arbeit. Dementsprechend viel englische Sprechens müssen Sie aber auch über sich ergehen lassen. Einziger Haken: Ungeschickte Programmierung, die zu Lade- und Wartezeiten führt, bei denen jede Leiche vornehmlich kalt wird. Ohne Windows 3.1 und mindestens 6 MByte RAM sollte man diese CD besser im Regal liegen lassen.

Optimal für Nachwuchs-Columbos: Die alte Frage »Wer war's?« wird durch Videos und intelligentes Design gewaltig aufgepeppt. Dafür darf man öfters lange Wartezeiten in Kauf nehmen. (bs)

- VGA
- S'Blaster
- MIDI
- Maus
- S-VGA
- Roland
- CD-Sound
- Joystick

Programm-Typ: Adventure  
Hersteller: Creative  
Multimedia  
DM 100,-

Anleitung: Englisch  
Programmtext: Englisch  
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ■■■■■□□  
Sound: ■■■■■□□  
Bedienung: ■■■■■□□  
Dokumentation: ■■■■■□□

Füllfaktor 50%  
Hardware-Empfehlung:  
486er (min. 33 MHz) mit 6  
MByte RAM und Maus. Win-  
dows 3.1 erforderlich.

73

GESAMT-WERTUNG:

## INTER SOFT GMBH GROß-LIEDENER STR. 27 29525 UELZEN

### Hardware

Das Einsteiger – Angebot!

|   |                 |           |  |
|---|-----------------|-----------|--|
| CD-ROM Laufwerk von Creative Technology                                       |                 |           |  |
| Übertragungsrate 150KB/sec, 640 KB Buffer für Bildaufbau, Photo-CD kompatibel |                 |           |  |
| Unser Preis:  | interne Version | 257,00 DM |  |
|   | externe Version | 327,00 DM |  |
| CD-ROM Laufwerk Matsushita 562 DoubleSpeed                                    |                 | 482,50 DM |  |
| CD-ROM Laufwerk Mitsumi LU 005 S mit Contr.                                   |                 | 387,50 DM |  |
| Bundle  |                 |           |  |
| Mitsumi LU 005 S mit Soundblaster Pro de Luxe                                 |                 | 599,50 DM |  |
| Matsushita 562 mit Soundblaster 16 Multi CD ASP                               |                 | 909,50 DM |  |

### Preislisten-Auszug

|                          |    |        |                            |    |        |
|--------------------------|----|--------|----------------------------|----|--------|
| <b>Spieler-Software</b>  |    |        |                            |    |        |
| Air Warrior SVGA         | DA | 99,50  | Mantis Fighter             | E  | 129,50 |
| All American Sports      | E  | 109,50 | Pacific Island             | DA | 72,50  |
| B 17 S Silent Service 2  | E  | 88,50  | Protostar                  | DA | 73,50  |
| BAT 2                    | DV | 88,50  | Realme                     | E  | 72,50  |
| Battlechess for Windows  | E  | 129,50 | Rebel Assault              | E  | 92,50  |
| Blue Force               | DA | 75,50  | Return to Zork             | DA | 92,50  |
| Burning Steel            | DV | 93,50  | Revel European Racers      | DA | 89,50  |
| Burntime                 | DV | 99,50  | Turnaround                 | E  | 76,50  |
| Chessmaster 3000         | E  | 109,50 | SWOT! Incl. 5 Scenarios    | E  | 95,50  |
| Chessmaster Pro          | E  | 99,50  | Secret of Monkey Island 1  | E  | 95,50  |
| Covergirl Strip Poker    | E  | 79,50  | Shuttle                    | DA | 109,50 |
| Curse of Enchantia       | E  | 85,50  | Space Quest 4              | DA | 79,50  |
| Dagger of Amn Ra         | E  | 85,50  | Super Strike Commander     | DA | 94,50  |
| Dark Sun                 | E  | 81,50  | The 7th Guest              | DA | 135,50 |
| Der Teufel               | DV | 95,50  | The Humans 1+2             | DA | 67,50  |
| Desert Storm             | E  | 99,50  | Tornador                   | DA | 83,50  |
| Die Schöne und das Biest | E  | 82,50  | Turricane 2                | DA | 71,50  |
| Dune 1                   | DA | 99,50  | Ultima Underworld 1+2      | E  | 91,50  |
| Eric the Unready         | DA | 79,50  | Ultima Underworld +        |    |        |
| Eye of the Beholder 1-3  | DV | 89,50  | Wing Commander 2           | DA | 99,50  |
| F 15 Strike Eagle 3      | E  | 123,50 | Wing Commander 1           |    |        |
| Freddy Pharkas           | DA | 88,50  | incl. Mission 1+2          | DA | 99,50  |
| Future Wars              | E  | 108,50 | Wing Commander 2           |    |        |
| Goblins 2                | DV | 98,50  | incl. SAP + Mission        | DA | 99,50  |
| Goblins 3                | DV | 104,50 |                            |    |        |
| Gunship 2000 + Scenario  | E  | 68,50  | <b>Sonstige CD ROM</b>     |    |        |
| History Line 1914/18     | DV | 73,50  | Bertelsmann                |    |        |
| Inca 1 oder 2            | DV | 118,50 | Universal Lexikon          | DV | 139,50 |
| Indiana Jones 4 +        |    |        | OK World Fact Book         | E  | 45,50  |
| 1000 Spiele!!!           | DV | 99,50  | Kodak Photo Access CD      | E  | 68,50  |
| Jurassic Park            | DA | 78,50  | Microcosm                  | DA | 95,50  |
| Jurassic                 | DA | 78,50  | NASA Space Science Sampler | E  | 149,50 |
| Juliana                  | E  | 114,50 | Our Solar System           | E  | 63,50  |
| Kings Quest 5            | DA | 109,50 | Pixel Perfect DTP Grafiken | E  | 50,50  |
| Kings Quest 6            | DA | 109,50 | Raytrace Magic             | E  | 45,50  |
| Labyrinth of Time        | E  | 72,50  | Sound Sensations           | E  | 43,50  |
| Legend of Kyrodia        | DA | 99,50  | Space Adventure            | E  | 89,50  |
| Leisure Suit Larry 5     | E  | 77,50  | Too many Typelators        | E  | 40,50  |
| Loom                     | E  | 89,50  | Very Best of the Best      |    |        |
| Lost in Time 1+2         | DV | 104,50 | VGA-EGA                    | E  | 46,50  |
| M 1 Tank Platoon         | DA | 87,50  | Videos + Windows           | E  | 58,50  |
| Mad Dog MacFree          | E  | 89,50  | World Atlas                | E  | 63,50  |
| Maniax: Mansion 2        | DA | 95,50  | World View                 | E  | 85,50  |

Für Spiele-Sammlung bitte gesonderte Preisliste anfordern.

### Bestell- annahme

Montag bis Freitag

8 - 18 Uhr

Telefon:

0581 - 5006

Telefax:

0581 - 14461

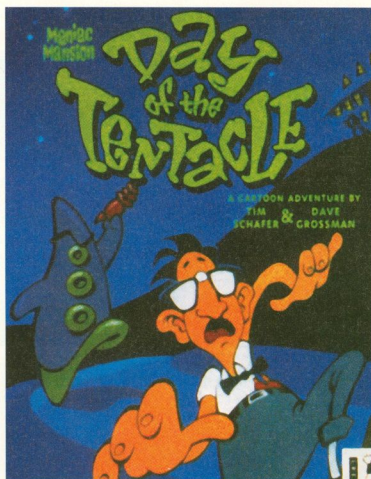
IRRTUM und DRUCKFEHLER vorbehalten

DA = Deutsche Anleitung,  
DV = Deutsche Version,  
E = Englische Version.

NEUERSCHEINUNGEN  
KÖNNEN  
VORBESTELLT WERDEN!!!

Versandkosten: Vorkasse 5,- DM, UP  
und Postnachnahme 9,- DM  
zusätzlich Nachnahmegebühr, Auslands-  
vorkasse 20,- DM.  
Ladepreise können variieren. Gesamt-  
preisliste kostenlos –  
Bitte System angeben! Handantragen  
erwünscht.

AB 300 DM  
VERSANDKOSTENFREI!

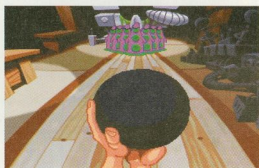


## MANIAC MANSION 2 DAY OF THE TENTACLE

ein Klacks. Wozu hat man eine Zeitmaschine, mit der man schnell einen Tag in die Vergangenheit reisen kann? Hier soll das Abwasser gestoppt werden, bevor das Tentakel davon naschen kann.

Aus Kostengründen betreibt Dr. Fred seine Zeitmaschine nicht mit einem echten Diamanten, sondern mit einer preiswerten Imitation, was fatale Folgen auf die Zeitreise hat. Die drei Versuchskaninchen werden böse herumgewirbelt; sie landen zwar wieder alle im selben Haus, doch in verschiedenen Zeitzonen! Der schwergewichtige Hoagie, seines Zeichens Schlagzeug-Roadie bei einer Rockband, wird 200 Jahre in die Vergangenheit geschleudert. Hier trifft er auf die

amerikanischen Gründerväter wie George Washington oder Thomas Jefferson, der noch Tips für seine Verfassung entgegennimmt. Die schräge Laverne, die nie ohne Skalpell das Haus verläßt, landet 200 Jahre in der Zukunft. Dort haben die Tentakel bereits die Macht an sich



Beim Showdown wird mit den ungewöhnlichsten Mitteln gegen die Tentakel-Übermacht gekämpft

gerissen und behandeln Menschen als Haustiere, die Gassi geführt werden und ansonsten in Zwingern hausen. Dritter im Bunde ist der schusselige Techniker Bernard, der in der nicht minder komplizierten Gegenwart bleibt.

Nachdem die ersten kleineren Probleme überwunden sind,

**W**as halten Sie von einem Haushalt, in dem zwei Tentakel als Wachhunde dienen, der Familienvorstand sich im Keller seinen wissenschaftlichen Experimenten widmet und eine Mumie in der Badewanne zwischengelagert wurde? Die Abenteuerspieler waren von Dr. Fred und seiner schrägen

Suppe sehr angetan; vor fünf Jahren sorgten sie dafür, daß »Maniac Mansion« der erste dicke Adventure-Erfolg von Lucasfilm war.

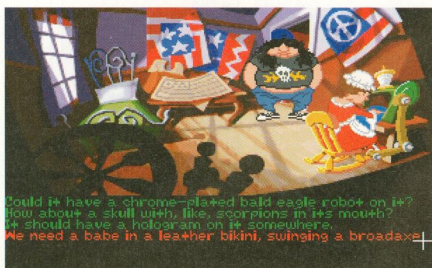
Als Basis für die Fortsetzung benutzt LucasArts sein bewährtes System, das zuletzt bei Monkey Island II und Indy IV eingesetzt wurde.

Maniac Mansion 2 hat ein paar zusätzliche spielerische Kniffe drauf, die sich aus der Vorgeschichte ergeben. Der Schlamassel beginnt, als Purpur-Tentakel an dem versuchten Abwasser



Ein Schlückchen Kaffee macht müde Wissenschaftler munter

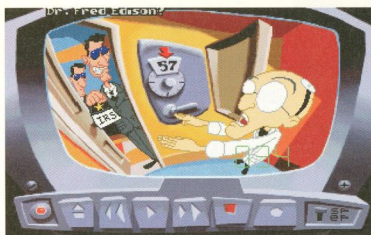
nippt, das bei Dr. Freds Experimenten entsteht. Die Nebenwirkungen der Suppe sind beachtlich: Tentakel wachsen zwei Arme; er fühlt sich klüger, selbstbewußter und will folgerichtig die Menschheit unterjochen. Was nun, Dr. Fred? Für einen modernen Wissenschaftler ist ein solches Malheur



Bei Dialogen haben Sie die Wahl zwischen mehreren mehr oder weniger intelligenten Antworten

**Der aktuelle Adventure-Hit von LucasArts ist ein spielerischer Hochgenuß mit geistreichen Gags, patenten Puzzles, und 100 Prozent Sprachausgabe – demnächst sogar in Deutsch.**





Dr. Fred erhält überraschenden Besuch von den netten Leuten aus dem Finanzamt



Kann unser turbulentes Helden-Trio die Weltherrschaft der Tentakel verhindern?

können Sie jederzeit zwischen den drei Spielfiguren hin und her schalten. Hoagie und Laverne können nicht so ohne weiteres in die Gegenwart zurück. Hoagie landete schließlich in einer Epoche ohne Strom und Steckdosen; er muß sich zunächst um die Zutaten für eine Superbatterie kümmern, die auf Essig-und-Öl-Basis funktioniert. Laverne

ist in einer menschenfeindlichen Welt gelandet, in der die Tentakel das Sagen haben. Sie benötigt schleunigst ein Kostüm, um getarnt durchs Haus streifen zu können. Durch einen segensreichen Kniff können sich die Freunde über die Zeitabgründe hinweg helfen: Legt man einen Gegenstand in die Toilette einer Kapsel, kann er von einer anderen Person herausgefischt werden; egal, in welcher Zeitzone sie sich befindet. Die Aborte werden so zu Schlüsselstellen für verquere Austauschaktionen, mit denen sich die wildesten Puzzles lösen lassen.

Das Handling ist komfortabel gelöst: Damit die Spielfiguren nicht immer vom Mansion zur Zeitmaschine laufen müssen, können Sie das Kommando »Geben« benutzen. Jetzt noch Gegenstand und zu beschenkende Spielfigur angeklickt, und der Austausch über die Zeitbarrieren hinweg wird in Sekundenschnelle abgewickelt.



Wie hätten Sie's denn gerne? Sprachausgabe pur oder »Unterfidel« per Textanzeige?



## HEINRICH LENHARDT

Erfreulich flott präsentiert LucasArts die Silberling-Version seines aktuellen Spitzen-Adventures; eine deutsch synchronisierte Fassung soll in wenigen Wochen folgen – brav, brav. Wer vor Filmen im englischen Original nicht zurückschreckt, kann sich jetzt schon auf die US-Version des »sprechenden Tentakels« stützen. Die Dialoge wurden mit hervorragenden Sprechern besetzt; die ohnehin hohe Qualität bei Musik und Effekten wurde nochmals gesteigert. Erfreulich, daß die Nachladezeiten von CD kaum ins Gewicht fallen. Sie sind nur minimalst langsamer als von

Festplatte und weit vom roten »Nerv!«-Bereich entfernt. Nett, daß ein paar Demo-Versionen als Zugaben spendiert wurden; leider sind sie nicht spielbar, sondern nur zum Angucken.

Von der Sprache abgesehen hat LucasArts keine zusätzlichen Überraschungen geboten, aber das Spiel ist auch so eine Klasse für sich. LucasArts zeigt mit diesem Meisterstück eindrucksvoll, wer auf dem heiß umkämpften Markt der Abenteuerspiele die Nr. 1 ist. Eine geniale Story, hinreißende Gags, erlesene Grafik, stimmungsvoller Sound und irrwitzige Ideen machen Day of the Tentacle zum Gewinner.



Die deutsche CD-ROM-Version erscheint in Kürze und bietet sowohl übersetzte Texte als auch synchronisierte Sprachausgabe

Der Kniffligkeit sind keine Grenzen gesetzt, denn zusätzlich nutzten die Spiel Designer alle Finessen weidlich aus, die sich aus den Zeitparadoxa ergeben. Laverne hängt in der Zukunft an einem Baum fest – wie kommt sie herunter? Wie wäre es denn, wenn man in der Vergangenheit dafür sorgt, daß dieser Baum gefällt wird und

damit in der Zukunft erst gar nicht existiert?

Die CD-Version erlaubt »textloses« Spielen, denn alle Dialoge werden auf Wunsch gesprochen. Der wesentliche Vorteil der CD-Umsetzung ist die durchgehende Sprachausgabe, sofern Ihr PC mit einer Soundblaster-kompatiblen Karte ausgestattet ist. Durch dieses »Talkie«-Feature wirkt das Spiel noch mehr wie in interaktiver Zeichentrickfilm. LucasArts heuerte sehr gute Sprecher für die einzelnen Parts an; insbesondere Dr. Fred und Purpur-Tentakel sind hervorragend synchronisiert worden. Wer auf deutsche Texte wert legt, muß sich noch etwas gedulden. Zu Redaktionsschluß lag uns nur die US-Version mit englischer Sprache vor. Eine komplett synchronisierte deutsche CD-ROM-Fassung soll aber noch vor Weihnachten veröffentlicht werden. (hl)



Ed findet es offensichtlich gar nicht witzig, was Bernard mit seiner Briefmarkensammlung angestellt hat

## DAY OF THE TENTACLE

- VGA
- S'Blaster
- MIDI
- Maus
- S-VGA
- Roland
- CD-Sound
- Joystick

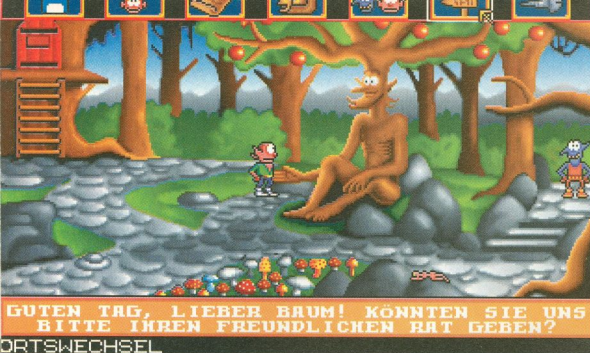
Programm-Typ: Abenteuerspiel  
 Hersteller: LucasArts  
 Ca.-Preis: DM 120,-  
 Festplatte:  
 Anleitung: Englisch  
 Programmtext: Englisch  
 Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ■■■■■■  
 Sound: ■■■■■■  
 Bedienungs: ■■■■■■  
 Dokumentation: ■■■■■■  
 Füllfaktor 45% ■■■■■■

Hardware-Empfehlung:  
 386er (min. 25 MHz) mit  
 2 MByte RAM und Maus.

GESAMT-WERTUNG:

93



GUTEN TAG, LIEBER BAUM! KÖNNTEN SIE UNS  
BITTE IHREN FREUNDLICHEN RAT GEBEN?  
ORTSWECHSEL

# GOBBLIINS 2

Ein niedliches Heldenpärchen, oberknifflige Puzzles und reichlich Humor. Bei der neuen CD-Version des zweiten Gobblins-Abenteuers gibt es neben den deutschen Bildschirmtexten auch englische Sprachausgabe.

**K**önig Angoulafre hat jegliche majestätische Würde verloren, leiderfüllt greint er ins Taschentuch. Prinz Buffoon wurde in die Gefilde des Dämonen Amoniak entführt, wo der junge Mann nicht ganz freiwillig den vakanten Posten des Hofnarren ausfüllen soll. Zwei grundverschiedene Gobblins werden mit der Rettung des Prinzen beauftragt: Fingus ist ein lie-



Da ist ja unser Prinz – jetzt muß er noch aus den Fängen dieser netten Kerle gerettet werden

gelangen, muß man nicht mühsam zum Bildrand tippeln; ein »Gehe nach«-Icon verkürzt jetzt den Weg.

Durch den Einsatz von Gegenständen und die Eigenarten der beiden Akteure läßt sich jedes Hindernis früher oder später bewältigen. Sie können per Anklicken jederzeit zwischen der Steuerung von Fingus und Winkle wechseln. Je nachdem, welchen Goblin man eine Aktion ausführen läßt, kann sie unterschiedliche Reaktionen hervorrufen. Da einige Puzzles geradezu widerwärtig verschachtelt sind und nicht immer ganz den ehre-



## HEINRICH LENHARDT

Die Puzzle-Komponente von Abenteuerspielen verquicht mit Tüffeleinflüssen und dem Ausprobier-Faktor, der sich aus der Interaktion der beiden Protagonisten ergibt – dieses akademisch anmutende Spielrezept geht bei Gobblins 2 deshalb auf, weil die Grafik unwiderstehlich niedlich ist. Bei so viel witzigen Animationen, humorigen Soundeffekten und putzigen Helden werden Sie zu einem regelrechten Dauerschmuzzeln animiert. Längeres Verweilen bei diesem Programm führt auch zu fortgeschrittenem Strinrunzeln, denn gegenüber dem Vorgänger haben die Programmierer die Puzzle-Daumenschrauben tüchtig angereicht. Einige Verbesserungen im

Detail verhelfen Gobblins 2 zu einer höheren Wertung als dem Vorgänger. Durch das beliebige Wechseln zwischen mehreren Räumen können die Reihenfolge geknackt werden. Spielstände lassen sich jetzt speichern, per Joker-Icon bekommen Sie an manchen Stellen einen Tip und Ihre Helden können nicht mehr sterben, wenn etwas falsch gemacht wurde. Ein ganz nettes Spiel, aber nach einem Jahr Entwicklungszeit hatte ich mir von der CD-Version mehr Verbesserungen erwartet. Geduldige Naturen warten auf die nächste Episode »Gobblins 3«, welche Anfang '94 auf CD-ROM erscheinen soll.

Fingus' rhetorische Verrenkungen ertönen auch als englische Sprachausgabe

ber, schüchterner und schlauer Geselle, während sein Kumpel Winkle als freches Rauhebe gilt. Das ungleiche Gespann wird in ein Dorf nahe Amonia's Schloß gezaubert; von hier aus muß es sich alleine seinen Weg bahnen.

Während Sie sich beim Vorgänger noch einzeln von Bild zu Bild vortasten mußten, ist »Gobblins 2« in sieben Teilbereiche gegliedert. Diese Abschnitte umfassen in der Regel drei bis fünf Schauplätze, zwischen denen beliebig gewechselt werden kann. In Augen-

blicken höchster Not gewährt eine neue Hilfsfunktion einen Hinweis zum momentanen Schauplatz. Um von einem Raum zum anderen zu

gelangen, muß man nicht mühsam zum Bildrand tippeln; ein »Gehe nach«-Icon verkürzt jetzt den Weg.

Durch den Einsatz von Gegenständen und die Eigenarten der beiden Akteure läßt sich jedes Hindernis früher oder später bewältigen. Sie können per Anklicken jederzeit zwischen der Steuerung von Fingus und Winkle wechseln. Je nachdem, welchen Goblin man eine Aktion ausführen läßt, kann sie unterschiedliche Reaktionen hervorrufen. Da einige Puzzles geradezu widerwärtig verschachtelt sind und nicht immer ganz den ehre-

Reaktionen hervorrufen. Da einige Puzzles geradezu widerwärtig verschachtelt sind und nicht immer ganz den ehre-

Reaktionen hervorrufen. Da einige Puzzles geradezu widerwärtig verschachtelt sind und nicht immer ganz den ehre-

## GOBBLIINS 2

- VGA
- S-Blaster
- MIDI
- Maus
- S-VGA
- Roland
- CD-Sound
- Joystick

Programm-Typ: Adventure  
Hersteller: Coktel Vision  
Ca.-Preis: DM 100,-  
Festplatte: 5 MByte  
Anleitung: Deutsch  
Sprachtext: Deutsch  
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ■■■■■■  
Sound: ■■■■■■  
Bedienung: ■■■■■■  
Dokumentation: ■■■■■■

Füllfaktor 50% ■■■■■■

Hardware-Empfehlung:  
386er (min. 16 MHz) mit  
2 MByte RAM und Maus

GESAMT-WERTUNG:





## GOBLIINS



Vorsicht, Verwirrungsfahrer: »Goblins« (nur echt mit den drei »i«) ist der Vorgänger der Neuerscheinung »Goblins 2«, die wir an anderer Stelle ausführlich testen. Geschäftslüftung, wie es eine aufstrebende Softwarefirma nun einmal ist, hat Coktel Vision beide Programme auf zwei CDs verteilt, die separat verkauft werden.

Grafisch und spielerisch ist der Nachfolger einen Tick besser. Goblins (Nummer 1) hat allerdings einen sanfteren Schwierigkeitsgrad und ist deshalb für Einsteiger gut geeignet. Drei überputzte Kobolde müssen mit ihrer Hilfe Puzzles knacken, um jeweils einen Raum weiterzukommen. Das ungleiche Trio hat unterschiedliche Talente. Irgendwann kann mittels Magie Gegenstände verwandeln, Asgard klettert und kloppt, während Osg als einziger Goblin Gegenstände aufheben und benutzen darf. Direkt von der CD werden Hintergrundmusik und deutsche Sprachausgabe abgespielt. Allerdings entfällt letztere nur sporadisch.

Die Diskettenversion dieses Spiels hat jetzt auch schon ein paar Jährchen auf dem Buckel, aber Spaß bringt das erste Goblins-Abenteuer immer noch. Der witzige Helden und viel Comic-Humor motivieren zum Runtüfteln. (hl)

- VGA □ S-VGA
- S'Blaster □ Roland
- MIDI □ CD-Sound
- Maus □ Joystick

Programm-Typ: Denkspiel  
Hersteller: Coktel Vision  
Ca.-Preis: DM 100,-  
Festplatte: ca. 4 MByte  
Anleitung: Deutsch  
Programmtext: Deutsch  
Sprachausgabe: Deutsch

Grafik: ■■■■■ □ □ □ □ □  
Sound: ■■■■■ □ □ □ □ □  
Bedienung: ■■■■■ □ □ □ □ □  
Dokumentation: ■■■■■ □ □ □ □ □

Füllfaktor 50% ■■■■■

Hardware-Empfehlung:  
386er (min. 25 MHz) mit  
4 MByte RAM und  
Maus.

70

GESAMT-WERTUNG:

## RETURN OF THE PHANTOM



Eingebettet in eine kuschelige Atmosphäre aus Gruselkrimi, Romanantik und ein paar Häppchen Kultur steuert Microprose mit »Return of the Phantom« neue Handlungsgefilde an. Der Held Raoul wird auf mysteriöse Weise ins 19. Jahrhundert versetzt, wo das Phantom der Oper nach seinem Leben trachtet. Return of the Phantom ist nur dünn mit Puzzles beglückt worden; die Spieldesigner legten mehr Wert auf Dialoge und Story. Die meiste Zeit verbringen Sie damit, in der Oper herumzuspielen und alle möglichen Leute zu befragen.

Bei der CD-ROM-Version werden alle Dialoge jetzt gesprochen, doch ansonsten hat sich rein gar nichts geändert. Wie gehabt klickt man sich mit einem komfortablen Menüsystem durch die ernüchternd ereignisarme Opernwelt. Die geistige Herausforderung für den Spieler konzentriert sich darauf, den anderen Akteuren durch intensive Befragung diverse Informationen aus der Nase zu ziehen.

Die geschmackvoll-düsteren Grafiken passen ganz gut zur gediegenen Atmosphäre, aber beim Spieldesign haben es die Programmierer mit der Behältigkeit übertrieben. Return of the Phantom ist ein Quatsch- und Ramlaut-Adventure mit wenig Gegenständen und noch weniger echten Puzzles. (hl)

- VGA □ S-VGA
- S'Blaster □ Roland
- MIDI □ CD-Sound
- Maus □ Joystick

Programm-Typ: Adventure  
Hersteller: Microprose  
Ca.-Preis: DM 120,-  
Festplatte: ca. 1 MByte  
Anleitung: Englisch  
Programmtext: Englisch  
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ■■■■■ □ □ □ □ □  
Sound: ■■■■■ □ □ □ □ □  
Bedienung: ■■■■■ □ □ □ □ □  
Dokumentation: ■■■■■ □ □ □ □ □

Füllfaktor 25% ■■■■■

Hardware-Empfehlung:  
386er (min. 25 MHz) mit  
4 MByte RAM und  
Maus.

49

GESAMT-WERTUNG:

## Kostenlose Software

Können wir Ihnen leider auch nicht bieten. Aber viel hat nicht gefehlt - verglichen Sie selbst!

### CD - ROM SPIELE

#### SIMULATION / STRATEGIE

|                                       |          |
|---------------------------------------|----------|
| Air Warrior SVGA                      | A 99,99  |
| BAT 2 - Coshan Conspiracy             | V 79,99* |
| Battle Chess 1 SVGA                   | A 89,99  |
| Burning Steel                         | V 86,99* |
| Burntime                              | V 79,99* |
| Chessmaster Pro (3000)                | E 89,99  |
| Cyber Race                            | V 86,99* |
| Der Patriarch                         | V 82,99  |
| History Line 1914 - 1918              | V 59,99  |
| Profstar                              | A 64,99  |
| Ringworld - Rev. of Patriarch         | E 64,99  |
| Shuttle                               | A 86,99* |
| Secret W. o. 1. Luftwaffe             | E 98,99  |
| (incl. CD 335, HE 102, P 38 und P 80) |          |
| Strike Commander                      | A 86,99* |
| Tornado                               | A 86,99  |
| World Atlas Version 2.01              | E 59,99  |

#### ROLLENSPIELE/ADVENTURES

|                                 |          |
|---------------------------------|----------|
| Blue Force                      | A 64,99  |
| Day of the Tentacle (Mac/Mac 2) | V 92,99* |
| Dune 1                          | E 79,99  |
| Eco Quest                       | E 79,99  |
| Eric the Unready                | E 59,99  |
| Eye of Beholder 1 - 3           | V 86,99  |
| Eye of Beholder 3               | E 99,99  |
| Freddy Pharkas                  | A 79,99* |
| Inca                            | V 109,99 |
| Indiana Jones 4                 | A 86,99  |
| Iron Helix                      | A 79,99* |
| King's Quest 5                  | A 79,99  |
| King's Quest 6                  | A 79,99  |
| Monkey Island 1                 | A 86,99  |
| Labyrinth of Time               | E 72,99  |
| Lands of Lore                   | V 79,99* |
| Laura Bow - D. of Amnon Ra      | E 79,99  |
| Legend of Kyndria               | A 79,99  |
| Loom                            | A 79,99  |
| Return to Zork                  | A 86,99  |
| Space Quest 4                   | A 79,99  |
| The 7th Guest                   | A 129,99 |

#### ACTION/GESCHICKLICHKEIT

|                  |          |
|------------------|----------|
| Cover Girl Poker | A 69,99  |
| Jurassic Park    | A 64,99* |
| Lollipop         | A 64,99* |
| Mad DogMcCre     | E 99,99  |
| Microcosm        | A 86,99* |
| Rebel Assault    | E 86,99* |
| Turman 2         | A 59,99* |

#### SAMMLUNGEN

|   |          |
|---|----------|
| Black Line Vol. 1   | V 52,99* |
| (Space Max, Tiebreak, Transworld)   |          |
| Black Line Vol. 2   | V 46,99* |
| (Crime Time, Lords of Doom, Return of Medusa, Rolling Ronny, Sarakon)                                   |          |
| CD Rom Edition 1  | V 64,99  |
| (Hexuma, Kathedralen, Stundenglas)  |          |
| Cyberworlds   | A 99,99  |
| (Cyberchess, Air Warrior, Global Effect)  |          |
| Flight Pack   | A 69,99  |
| (F-16 Tomcat, Air Warrior, F-15 Strike Eagle 2, F-15 Operation Desert Storm)                            |          |
| Golden 7  | V 92,99* |
| (Great Counts 2, Heart of China, King's Quest 5, Leisure Suit Larry 5, Red Baron, Sargon 5, Shanghai 2) |          |
| Hamball   | V 59,99* |
| (incl. 200 Shareware - Spiele)  |          |
| Hits for Six Vol. 1   | A 69,99  |
| (F-19 Stealth Fighter, Tigris Fox, Grand Prix Master, Satan, Chissu 90, Stargoose)                      |          |

Ein frohes Weihnachtsfest und ein gutes neues Jahr wünscht Ihnen Ihr Team vom  
**Versand 99**

|  |         |
|--|---------|
| Hits for Six Vol. 2  | A 99,99 |
| (F-15 Strike Eagle 2, Blues Brothers, Hammer Boy, Highway Patrol 2, Hotshot, Eye of Horus)       |         |
| Hits for Six Vol. 3  | A 99,99 |
| (Bunshot, Crazy Cars 3, Megaphonic, Arball, Archipelagos, Starry)                                |         |
| Hits for Six Vol. 4  | A 99,99 |
| (M1 Tank Platoon, F-14 Tomcat, Battlech, Sites & Cars, Scylla, Pentasy)                          |         |
| Hits for Six Vol. 5  | A 99,99 |
| (Knights of 1. Sky, Battlech 2, Ghostbusters 2, Mondu's Fight Palace, Time Banotti, Flashy Cars) |         |
| Indiana Jones 4  | A 69,99 |
| (incl. 1000 Shareware - Spiele)  |         |
| Lucas Arts Classic Adv.  | V 98,99 |
| (Indiana Jones 3, Loom, Maniac Mansion/Monkey Island 1, Zak McKracken)                           |         |
| Lights Worlds  | A 99,99 |
| (Global Conquest, Midwinter 2, Knights of the Sky)   |         |
| Microprose Collection  | A 39,99 |
| (Microprose Soccer, Savage, Midwinter, Rick Dangerous, 3-D Pool, Gunheip)                        |         |
| Napoleonic   | A 79,99 |
| (Austerlitz, Borodino, Waterloo)   |         |
| The Big 100  | A 99,99 |
| (100 ausgewählte Spiele)   |         |
| Triple Action Vol. 1   | A 29,99 |
| (F-14 Tomcat, Flash Cars, Hammer Boy)  |         |
| Triple Action Vol. 2   | A 29,99 |
| (Battlech 2, Scylla, Megaphonic)   |         |
| Triple Action Vol. 3   | A 29,99 |
| (Tiger Fox, Tarpan, Ghostbusters 2)  |         |
| Triple Action Vol. 4   | A 29,99 |
| (Blues Brothers, Satan, Maya)  |         |
| Triple Action Vol. 5   | A 29,99 |
| (Crazy Cars 3, Battlech 1, Grand Prix Master)  |         |
| Ultima Underworld 1 und II   | E 86,99 |
| Ultima Underworld und  | A 98,99 |
| Wing Commander 2   | E 89,99 |
| (incl. Secret Mission 1+2)   |         |
| Wing Commander 2 Deluxe  | E 98,99 |
| (incl. Speech Pack und Sp. Operations 1+2)   |         |

#### Sonstiges

|                           |          |
|---------------------------|----------|
| Virus Killer Professional | V 104,99 |
|---------------------------|----------|

CD - Rom Laufwerk CR 552 449,99  
Doppelbesch./ Multisession / anschlussfähig  
(Als Controller Soundblaster Pro 2.0 oder  
Soundblaster ASP 16 erforderlich)

#### Soundkarten

|                              |        |
|------------------------------|--------|
| Soundblaster Pro 2.0e Luxe   | 159,99 |
| Soundblaster Pro 2.0e Deluxe | 299,99 |
| Soundblaster SB 16           | 369,99 |
| Soundblaster SB 16 ASP       | 469,99 |
| Wave Blaster zur ASP 16      | 389,99 |

#### Joysticks

|                              |        |
|------------------------------|--------|
| Trustmaster Flight Control   | 159,99 |
| dto. Weapon Control - Mark 2 | 229,99 |
| dto. Rudder - Pedals         | 239,99 |

|                             |       |
|-----------------------------|-------|
| Gravis schwarz              | 74,99 |
| Gravis transparent          | 84,99 |
| Gravis analog Pro           | 79,99 |
| Gravis Game Pad             | 48,99 |
| Gravis Eliminator Game-Card | 89,99 |

|                                    |       |
|------------------------------------|-------|
| Competition Pro                    |       |
| Mini transparent, incl. 3,5" Box   | 58,99 |
| Manix Deck, grau                   | 69,99 |
| Stand, transparent anschlussfertig | 58,99 |

Versand 99 GmbH, Tel. 02403 - 21188

Fax - 35351, Jülicher Str. 53, 52249 Eschweiler

Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen DM 9,50 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,00). Softwarebestellungen ab DM 250,00 ohne Versandkosten. Bei Vorkasse per Scheck oder Überweisung bitte Spielerspezif. DM 6,50. Überweisungen auf das Konto Nr. 121788 bei der Sparkasse Aachen-Eschweiler, BLZ 391 901 00. Lieferungen ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,00 (nur Euroschicks). V bedeutet komplett deutsche Version. A = deutsche Anleitung, E = englische Anleitung. Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit \* gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluss noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.



Überall im Haus spukt es – tanzende Geister sind daher nicht ungewöhnlich

# THE 7TH GUEST

**E**ine Einladung ist doch etwas schönes – man merkt, daß man den Mitmenschen nicht völlig gleichgültig ist – daß jemand sogar seine schönen Stunden mit einem teilen möchte. Zudem wartet üblicherweise ein Festmahl darauf, von Ihnen verspeist zu werden und Sie

**Zwei mit einem seltsamen Haus und kniffligen Denksportaufgaben gefüllte CDs fordern Ihr logisches Geschick heraus.**

brauchen sich noch nicht einmal um den Abwasch zu kümmern. Bei »7th Guest« können sechs Personen der Einladung eines Spielzeugmachers namens Stauff nicht widerstehen – zumal als Dessert die Erfüllung der geheimsten Wünsche angekündigt wird. Der unvermeidliche, klitzekleine Haken an diesem Versprechen ist jedoch, daß zunächst mehrere Puzzles gelöst werden müssen – wer daran scheitert, wird das Haus nicht mehr lebend verlassen. Zudem wird noch ein ominöser siebter Gast erwartet, dessen Gedeck vorerst ungenutzt verstaubt.

Bei dem Vorleben von Stauff, dem Gastgeber, ist die Tragödie schon vorprogrammiert, und so kommt es denn wie es kommen muß: In der Tat überlebt keiner der Sechs die Party des gelernten



Guten Appetit! Die Suppe sagt »Guten Tag«...



Eine Videosequenz aus dem Vorspann: Stauff wird vom Raubmörder zum Spielzeugmacher

Psychopathen und schon früher morden- den Strauchdiebes.

Wie es der Zufall so will, tauchen ausge- rechnet Sie irgendwann nach dieser Blut- tat in der Eingangshalle von Stauffs Domi- zil auf. Bevölkert wird das

unheimliche Gebäude jetzt nur noch von den Geistern der verbliebenen Partygänger. Die zu lösen- den Rätsel sind allerdings nach wie vor vorhanden.

»7th Guest« ist kein Adventure im herkömmlichen Sinn; hier sammelt man weder Gegenstände ein noch führt man Unter- haltungen mit anderen Personen. Stattdessen sind in den verschiedenen Räu- men Denksportaufgaben versteckt, an denen Sie herumknobeln dürfen.

Bedient wird das Pro- gramm denkbar einfach: Der Mauszeiger verwand- elt sich je nach Situation in eine Skeletthand (Her- umlaufen), eine Maske (Geisterszene betrachten), ein Gehirn (Puzzle anwählen) oder klappernde Zähne (übernatürliche

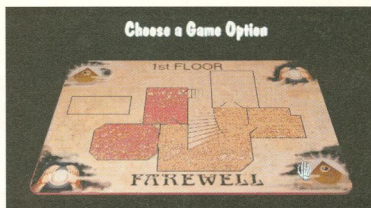


22 Rätsel – hier eine kleine Aus- wahl – sind in dem Programm enthalten

Ereignisse beobachten). Per Mausclick führen Sie die jewei- lige Aktion aus. Natürlich können auch mehrere Spielstän- de abgespeichert und gegebenenfalls wieder abgerufen wer- den.

Bei Ihren Streifzügen können Sie verschiedene geisterhafte Szenen beobachten, die sich in dem jeweiligen Zimmer an dem fraglichen Abend zugetragen haben. Haben Sie eines der Rätsel gemeistert, so wird ein weiterer, bislang ver- schlossener Raum zugänglich und eine Videosequenz ent- hält einen neuen Teil der bizarren Geschehnisse. Oft müs-

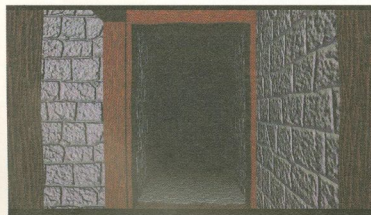




Auf einer Karte erkennen Sie, welche Räume noch erkundet werden müssen



Überall kann man ungewöhnliche Ereignisse beobachten



Durch dieses Labyrinth müssen Sie hindurch

sen die Knocheleien in einer bestimmten Reihenfolge gelöst werden. Auf einer abrufbaren Karte erkennen Sie, wieviele Räume noch von Ihnen zu erforschen sind.

Die Knobel Aufgaben entpuppen sich bei näherer Betrachtung als weitgehend altbekannte Rätsel wie Schachprobleme, Verschiebepuzzles und zu verwirrendem Buchsta-



Die Zimmer des Anwesens wirken ausgesprochen plastisch



Geister beim Kaffeeklatsch: Mit Videosequenzen erfährt man mehr über die vergangenen Geschehnisse



## THOMAS WERNER

Man kann über »7th Guest« denken, was man will – schöne Grafiken und Animationen hat es ja: Eine stimmungsvolle Sprachausgabe, mit Schauspielern gestaltete Videoanimationen, die sich ohne Bruch in das Spiel einfügen, und die »3D-Fahrten« beim Laufen durch das edle Gemäuer lassen dem Betrachter das Wasser im Munde zusammenlaufen.

Die einzelnen Räume wirken derart plastisch, daß man versucht ist, mit der Hand hineinzugreifen. Untermalt wird die Szenerie noch von einem hervorragend gewobenen Klangteppich, durch den Sie sich endgültig wie in einen Spielfilm hineinversetzt vorkommen. Dazu kommt noch die neugierig machende Rahmenhandlung – mysteriös und mit einem guten Schuß übernatürlicher Elemente angereichert.

Wie konnten die Entwickler das hervorragende Potential dieses Spiels nur so leichtfertig verschonen! Technisch brillant ist es das erste Produkt, das die Vorzüge der CD wirklich ausnutzt. Der spielerische Gehalt hingegen ist ausgesprochen mager. Wer diese Uralt-Knocheleien wie das Acht-Damen-Schachproblem

wieder aus der Mottenkiste geholt hat, erwies damit dem Programm einen Bärendienst. Einige Rätselarten wurden sogar fast identisch mehrmals verwurstet.

Absoluter Tiefpunkt ist jedoch das Dosen-Puzzle: Aus Konsumenten und »X« muß ein bestimmter englischer Satz gebildet werden. Auf die Lösung (»Shy gypsy slyly spryly tryst by my crypt«) würden selbst Anglisten ohne Schummelei mit einem Diskettenmonitor kaum kommen. Solche Stellen lassen den Spieltester weitaus mehr erschauern als die ganze Grusel-Atmosphäre.

»The 7th Guest« dürfte wohl unbestritten die aufwendigste gemachte »Verpackung« für eine Sammlung von Denksport-Aufgaben sein, die bislang erhältlich ist. Die technische Gestaltung und die Story setzen Maßstäbe, die leider durch die spielerischen Elemente bei weitem nicht erfüllt werden.

Nur als Demonstration für die Leistungsfähigkeit des eigenen Rechners eignet es sich hervorragend – ab Ihnen dies 200 Mark wert ist, müssen Sie mit sich selbst und Ihrem Geldbeutel abmachen.

bensalat. Auch ein Labyrinth möchte durchwandert werden. Kommen Sie bei einem der 22 Probleme partout nicht weiter, dann empfiehlt es sich, der Bibliothek des Hauses einen Besuch abzustatten. Dort liegt ein Rätselbuch auf dem Tisch, aus dem man kleine Tips erfahren kann. Beim dritten Nachschlagen wird das Puzzle als gelöst gekennzeichnet – Ihnen wird dann jedoch die Videosequenz vorenthalten.

Auf den beiden CDs, mit denen das Programm ausgeliefert wird, befinden sich sage und schreibe 700 MByte Daten und zweieinhalb Stunden Animation.

Schauspielern aufgenommen und dann digitalisiert worden. Für Fans wurden als Bonus 15 Audio-Soundtracks mit der Hintergrundmusik dazugepackt, denen man auch mit einem normalen CD-Spieler lauschen kann. (tw)

## THE 7TH GUEST

- VGA
- S'Blaster
- MIDI
- Maus
- S-VGA
- Roland
- CD-Sound
- Joystick

Programm-Typ: Denkspiel  
 Hersteller: Virgin  
 Ca.-Preis: DM 200,-  
 Festplatte: 5 MByte  
 Anleitung: Englisch  
 Spieltext: Englisch  
 Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ■■■■■■  
 Sound: ■■■■■■  
 Bedienung: ■■■■■■  
 Dokumentation: ■■■■■■

Füllfaktor 100%

Hardware-Empfehlung:  
 486er (min. 3 MHz) mit 4 MByte RAM, Super VGA und Maus

GESAMT-WERTUNG:



# THE LOST TREASURES

# OF INFOCOM 1 & 2

denn Infocom wurde nach einem großen Mißerfolg mit einem ernsthaften Anwendungsprogramm von

Activision geschluckt und leise begraben.

Die beiden vorliegenden Adventure-Sammlungen sind das Ergebnis einer wohl letztmaligen Ausschachtung der alten Infocom-Produkte durch den neuen Eigentümer. Bis auf das in den U.S.A. als jugendgefährdend eingestufte berühmte und ausgesprochen witzige »Leather Goddesses of Phobos« sind praktisch alle Spiele der einstigen Adventure-Päpste auf die zwei CDs gebannt worden.

Bei der überwiegenden Menge der Produkte wird mit reiner Textein- und Ausgabe gearbeitet. Im ersten Lost Treasures-Teil sind u.a. die Zork-Adventures, die unter Mitwirkung von Douglas Adams entstandene Softwareumsetzung des »Hitchhiker's Guide to the Galaxy«, die Abenteurerkrisis Suspect, Witness und Dead-

line, das gruselige Lurking Horror sowie Planetfall und Stationfall mit dem herzallerliebsten Roboter Floyd vertreten. Die zweite Sammlung bietet neben dem Freibeuterdrama Plundered Hearts das humorvolle Hollywood Hijinx, die leicht philosophisch angehauchten Werke Trinity und A Mind Forever Voyaging und läßt bei Bureaucracy den Amtsschimmel kräftig wiewern. Mit Rollenspielelementen darf man im Fantasy-Reich von Journey auf Reisen gehen, bevor man sich schließlich den Grafik-adventure-Versuch Arthur zu Gemüte führt.

Die insgesamt 34 Titel dürften quantitativ ausreichen, um Sie über den Winter zu bringen. Beiden Boxen liegen Karten und ein Manual mit den reproduzierten Originaldokumenten bei. Letztere sind besonders wichtig, da die Comics, Detektivmagazine und getürkten Werbebroschüren nicht nur zahlreiche Gags enthalten, sondern mitunter unentbehrlicher Bestandteil des Spiels sind. Bei Lost Treasures I liegt sogar ein dicker Band mit Tips bei. (tw)

## THE LOST TREASURES OF INFOCOM 1 & 2

- ☐ VGA
- ☐ S-Blastor
- ☐ MIDI
- ☐ Maus
- ☐ S-VGA
- ☐ Roland
- ☐ CD-Sound
- ☐ Joystick

Programm-Typ: Adventure  
Hersteller: Activision/Infocom

Co.-Preis: Teil 1: DM 100,-/Teil 2: DM 70,-

Festplatte: Anleitungen: Englisch  
Spieltext: Englisch  
Sprachausgabe:-

Grafik: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐  
Sound: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐  
Bedienung: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐  
Dokumentation: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Füllfaktor 1%

Hardware-Empfehlung: 386er (min. 16 MHz)

GESAMT-WERTUNG:



Bedroom  
Score: 0 Moves: 4  
Start on light  
Good start to the day. pity it's going to be the worst one of your life. The light is now on.  
Bedroom, in the bed  
The bedroom is a mess.  
It is a small bedroom with a faded carpet and old wallpaper. There is a washbasin, a chair with a lacy dressing gown slung over it, and a window with the curtains drawn. Near the exit leading south is a phone.  
There is a flathead screwdriver here. (outside the bed)  
There is a toothbrush here. (outside the bed)  
Get gown  
You can't reach it from the bed. The effort almost kills you.  
Stand up  
Very difficult, but you manage it. The room is still spinning. It dips and always a little.  
Get gown  
Lucky, this is large enough for you to get hold of. You notice something in the pocket.  
>

Im schlichten 80-Zeichen-Modus geht es bei den meisten Infocom-Klassikern per Anhalter durch die Galaxis oder in Fantasy-Welten

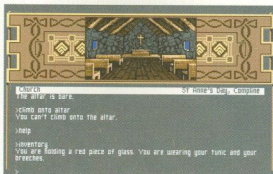
Vor zehn Jahren machte eine der amerikanischen Ostküste angesiedelte Softwarefirma durch eine damals sensationelle neue Spielgattung von sich reden: den Adventures. Die ersten Abenteuerspiele waren schon einige Jahre vorher auf Universitäts-

computern entstanden, doch meist beschränkten sie sich auf die kurze Beschreibung der Umgebung und eine Zweiwort-Eingabe (beispielsweise »GO NORTH«).

Infocom erschloß völlig neue Dimensionen: Die Texte dieser Hersteller hatten fast schon literarische Qualität, die Story hätte genausogut für einen Roman Pate stehen können und die Befehlseingabe konnte mit ganzen, zum Teil sogar recht komplizierten Sätzen erfolgen. Grafik wurde bewußt nicht verwendet – in Anzeigen warb Infocom sogar stolz mit dem Verzicht auf Bilder, da die Phantasie besser sei als alles, was man auf einen Monitor zaubern könne. Erst in den letzten Jahren ihres Bestehens hat man erste zaghafte Versuche in Richtung grafische Aufbereitung unternommen – zu spät,



Bei »Beyond Zork« mischte man Rollenspiel- und Adventure-Elemente



»Arthur« war eines der seltenen Grafik-Experimente von Infocom



THOMAS WERNER

Infocom-Adventures waren in der Tat eine Klasse für sich. Selten habe ich später noch derart gelacht, geweint und gezittert wie bei Stationfall, Lurking Horror und Konsorten. Leider, leider ist die technische Qualität nach heutigen Maßstäben mehr als bescheiden. Die Darstellungen im 80 Zeichen-Modus ihres Rechners wird Sie wahrlich nicht in Verzückung ausbrechen lassen. Da deutsche Versionen (obwohl teilweise vorhanden) nie in Umlauf gerieten, muß man den oft sehr anspruchsvollen englischen Texten Bedeutung abringen. Auch das – zugegeben relativ ansehnliche – Sprachverständnis des Pasers ist nicht so absolut großartig wie früher gerne behauptet. Angesichts all dieser Mankos kann ich die Lost Treasures nur absoluten Enthusiasten empfehlen.



# MICROSOFT GOLF

Die beste Golf-Simulation für Windows hat den Sprung auf CD-ROM geschafft.

Microsofts »Links«-Ab-leger bietet jetzt zusätzliche Einsteiger-Tips per Video-Ani-mation.

Ende letzten Jahres wagte Microsoft einen forschen Vorstoß ins Spielager: Gestärkt durch die Erfolge der »Entertainment Packs« veröffentlichte die Windows-Erfinder ihre Sport-simulation »Microsoft Golf«. Dabei handelte es sich um eine Umsetzung der klassischen »Links«-Programme von Access Software. Verkaufszahlen und Kritiken waren durchaus erfreulich – was lag also näher als eine CD-ROM-Umsetzung? Das Basis-Spielprinzip blieb unangetastet; die CD-Kapazität wurde vor allem für Tips per Video-Animation und Sprachausgabe genutzt.

Mit allen Schlägervarianten und technischen Feinissen, die man vom echten Golfsport gewohnt ist, betreten Sie das digitale Grün. Schlagstärke und Richtung werden durch gut getimtes Klicken bestimmt: Bringt man einen Markierungskreis an den richtigen Stellen der Anzeige zum Stillstand, wird genau nach vorne geschlagen. Fast wie im richtigen Leben gelingt solche Perfektion nicht bei jedem Schlag und schon bald dürfen Sie über die richtige Strategie grübeln, um den Ball aus struppigstem Rough oder einem niederdrückenden Sandbunker zu löffeln.

Fürs stilvolle Ambiente sorgt die 3D-Grafik, die nach jedem Schlag binnen weniger Sekunden (je nach MHz-Power) neu berechnet wird. Der Lohn für die kleinen Wartepausen ist die fast schon foto-realistische und perspektivisch korrekte Darstellung des Par-cours. Steigungen und Gefälle des holprigen Grundes sind

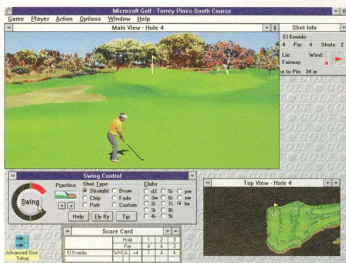


## HEINRICH LENHARDT

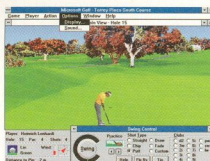
Alle Links-386-Pro-Freaks sind um eine neue Software-Investition herumgekommen: Die bis dato letzte DOS-Version dieser Golf-Legende bleibt das Nonplusultra in Sachen Golf-Simulationen; die CD-Fassung von Microsoft Golf geizt mit echten Neuerungen. Wie schon bei der Disketten-Version vermißt man hier eins, zwei Kniffe, die bei Links 386 Pro für bessere Grafik und mehr Spielspaß sorgen. Wer nur höchst ungern sein geliebtes Windows verläßt,

für den ist Microsoft Golf besonders wertvoll. Falls Sie die Diskettenversion schon besitzen, können Sie sich den Kauf der neuen CD-ROM-Umsetzung ersparen. Die paar läppischen Zusatzanimationen werten das Programm spielerisch nicht auf; die Sprachausgabe ist zudem in Englisch.

Da vor allem im Tips- und Anleitungs-Bereich etwas getan wurde, lohnt sich die Anschaffung insbesondere für Computergolf-Einsteiger.



Läuft man Windows mit 800 x 600 Bildpunkten laufen, gibt's entsprechend viel Luft für das Arrangieren der einzelnen Fenster



Blenden Sie beim Putten das Bodengitter ein, um die Unebenheiten besser zu erkennen

ebenfalls ersichtlich wie die reichhaltige Flora, in die sich schon so mancher unschuldige Golfball verirrt hat. Realistische Digi-Sounds wie liebliches Vogelzwitschern begleiten das Geschehen. Alternativ können Sie jedem geräuschproduzierenden »Ereignis« ein beliebiges WAV-File zuordnen.

Ein einziger Golfplatz wird bei Microsoft Golf simuliert (...weitere Kurse muß man sich auf Diskette dazukaufen). Neue Service-Features, die nur die CD-Version bietet: Per Menüpunkt »Tips« gibt es für jedes Loch eine kleine Videosequenz. Hier erzählt Ihnen ein(e) Golfer(in) auf Englisch, worauf Sie bei diesem Loch besonders achten müssen. Neu auch die Option »Fly by«: In einem etwas futiligen Windows bekommen Sie eine animierte Platzbesichtigung gezeigt; aufgenommen quasi aus der Perspektive eines Hubschraubers, der schnell mal vom Abschlagspunkt zur Fahne knattert. Gehörig aufpoliert wurde das »Help«-Menü. Die Bildschirm-Anleitung liefert ausführliche Erklärungen. In zwei animierten Sequenzen wird die Steuerung beim Zielen und Schlägen demonstriert; mit Sprachausgabe kommentiert ein unsichtbarer »Golflehrer« diese Demonstration.

Hinter »Course Tour« verbirgt sich ein Videoclip, das im Stile eines Reiseführers die Schönheiten des Kurses Torrey Pines preist, der bei Microsoft Golf simuliert wird. (hl)

## MICROSOFT GOLF

- VGA
- S'Blaster
- MIDI
- Maus
- S-VGA
- Roland
- CD-Sound
- Joystick

Programm-Typ: Sportspiel  
Hersteller: Microsoft  
Ca.-Preis: DM 100,-  
Festplatte: ca. 5 MByte  
Anleitung: Englisch  
Programmtext: Englisch  
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ■■■■■  
Sound: ■■■■■  
Bedienung: ■■■■■  
Dokumentation: ■■■■■

Füllfaktor 30%

Hardware-Empfehlung:  
486er (min. 33 MHz) mit  
8 MByte RAM, Maus.  
Windows 3.1, erforderlich.

GESAMT-WERTUNG:

82

# WING COMMANDER II

## DELUXE EDITION

**K**aterstimmung im All: Die Tiger's Claw – der Ausgangspunkt Ihrer Missionen im ersten Wing Commander – wurde zerstört, Sie des Verrates bezichtigt und auf eine entlegene Raumstation versetzt. Zehn Jahre Tristesse begannen – ihre Jugend schwand dahin, ohne daß Sie Ihre Lieblingsbeschäftigung, der Jagd auf Ihre Gegner – die kriegslüsternen, katzenartigen Kilrathis – frönen konnten. Doch unerwartet kommt Leben in das trübe Heldenlände: Einige dieser Kilrathis werden gesichtet und heroisch retten Sie das Konföderationsschiff Concordia. Es kommt sogar noch besser – eine Versetzung zu dem angeschlagenen Schlachtschiff erfolgt und man bekommt Raumkämpfe bis zum Abwinken serviert.

Diese filmartige Rahmenhandlung hält die verschiedenen Einzelmissionen zusammen, wobei die Bandbreite der Aufgaben von Aufklärungsflügen über die Bergung von Piloten bis hin zu Angriffen auf feindliche Raumer reicht. Während des Fluges betrachten Sie die

Schwärze des Weltalls in 3D-Ansicht aus ihrem Cockpitfenster. Verschiedene Waffensysteme wie Bordkanonen, Raketen oder Torpedos kommen gegen die kriegerischen Katzen zum Einsatz; ständig müssen Sie zudem das Radar

**Viel Weltraumkampf fürs Geld: bei der Deluxe-Edition des Action-Klassikers sind englische Sprachausgabe und die Zusatzmissionen mit von der Partie.**



Je nach dem jeweiligen Raumschiffyp sind die Cockpits unterschiedlich gestaltet



**THOMAS WERNER**

Wing Commander II zusammen mit all den Zusatzprogrammen und Missionen auf einer CD – das klingt verlockend. Ärgerlich ist jedoch, daß die Nachladegeschwindigkeit stark von der Qualität des CD-ROM-Laufwerkes abhängt. Mitunter wird eine Raumschlacht daher für 1 bis 2 Sekunden unterbrochen – auch die Ladezeiten der Zwischensequenzen führen bei langsamen Laufwerken zu ärgerlichen Zwangspausen vor dem Bildschirm. Es bleibt der wirklich unbestreitbare Vorteil, kostbaren Platz auf der Festplatte zu sparen.

Vom beigelegten Speech Pack

darf man nicht allzu viel erwarten, da nur die Introsequenz und einige Funkgespräche sprachlich aufbereitet wurden.

Wer Wing Commander II bislang noch nicht sein Eigen nennt, für den lohnt sich der Kauf auf jeden Fall. Die flotten Raumkämpfe ergeben in Kombination mit der intelligenten Hintergrundstory ein niveauvolles Actionspiel. Durch die stimmungsvolle Musikuntermalung und die schnelle Grafik kommt es mitunter zu Suchterscheinungen. Glücklicherweise ist durch die Zusatzmissionen genug Nachschub für mehrere Wochen Spielspaß vorhanden.

im Auge behalten und auf den Zustand der Schutzschilde achten.

Abhängig vom Ausgang der Raumkämpfe ist der weitere Fortgang der Handlung und die Abfolge der einzelnen Missionen. Wird man von einem Gegner atomisiert, so hat man die Mög-



Wer möchte seine Anwesenheiten nicht gerne so freundlich übermitteln bekommen

lichkeit, die Mission zu wiederholen oder sich seine eigene Beerdigung anzusehen. Darüber hinaus ist es natürlich erlaubt, nach jeder Rückkehr zum Mutterschiff den Spielstand zu speichern.

Über ein Kommunikationssystem kann man dem begleitenden Wingman Befehle erteilen: Beispielsweise können Sie

ihn anweisen, ein bestimmtes Schiff unter Feuer zu nehmen oder zur Basis zurückzukehren. Wer dringend Dampf ablassen muß, kann dies nicht nur mit den Laserbrutzeln tun, sondern greift einfach zum Funksprechgerät. Unter mehreren deftigen Beschimpfungen können Sie auswählen und damit den gegnerischen Piloten schmähen. Leider sind die Kilrathis auch nicht gerade auf die pelzige Schnauze gefallen und erwidern Ihr verbales Sperrfeuer postwendend. Netterweise können die Beleidigungen mittels Zusatz-

programms durch eigene Kreationen ersetzt werden.

Haben Sie sich von Navigationssystem zu Navigationssystem durchgeschlagen, Ihr Schiff noch nicht per Schleudersitz verlassen müssen und den Auftrag erfüllt, geht es heimwärts zur Basis. Gelandet wird automatisch – nur die Landeurlaubnis müssen Sie gegebenenfalls vorher einholen.

Die CD-ROM-Version wurde gegenüber dem Diskettenprodukt nicht verändert. Allerdings werden die Special Operations 1 und 2 sowie das Speech Accessory Pack mitgeliefert. So sind insgesamt 87 Einsätze auf der Silberscheibe versteckt, die mit einem Auswahlprogramm gezielt durchgespielt werden können.

(tw)

### WING COMMANDER II DELUXE

- VGA
- S'Blaster
- MIDI
- Maus
- S-VGA
- Roland
- CD-Sound
- Joystick

Programm-Typ: Actionspiel  
Hersteller: Origin  
Ca.-Preis: DM 130,-  
Festplatte: 1 MByte  
Anleitung: Englisch  
Spielzeit: Englisch  
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐  
Sound: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐  
Bedienung: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐  
Dokumentation: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Füllfaktor 4%

Hardware-Empfehlung:  
386er (min. 25 MHz) mit  
4 MByte RAM und Joystick

GESAMT-WERTUNG:





## CARMEN SANDIEGO



Schon seit 1985 übt die Meisterdiebin Carmen Sandiego ihren Nebenberuf als Geographie-Lehrerin aus. Carmen oder ein Mitglied ihrer Bande klowen ein besonderes Nationaldenkmal (den Pariser Eiffelturm oder den ganzen Grand Canyon), hinterläßt aber Spuren, die Sie als Meisterdetektiv deuten müssen. Finden Sie beispielsweise am Talort einen 100-Mark-Schein, ist der Verbrecher wahrscheinlich nach Deutschland geflohen.

Von Fall zu Fall werden die Spuren subtiler, während Ihr Wissen um Land und Leute wächst, weil sie inzwischen freiwillig diverse Lexika wälzen.

In der ersten CD-ROM-Version der Carmen-Serie reisen Sie quer durch die Welt und können Super-VGA-Aufnahmen von 60 Ländern genießen. Mit einer Soundblaster-Karte hören Sie auch Sprach- und Musikkassettenschnitte aus den einzelnen Ländern. Witzige Comic-Animationen lockern das Spiel auf; wenn Sie auf der richtigen Spur sind, sehen Sie die erfolglosen Altersversuche der Gauner.

Auch älteren Semestern kann die Jagd auf Carmen Sandiego Spaß machen. Für Kinder ist dieser schon verpackte Geographie-Test wegen der englischen Sprache allerdings kaum zu gebrauchen. (bs)

- ☐ VGA
- ☐ S-Blastor
- ☐ MIDI
- ☐ Maus
- ☐ S-VGA
- ☐ Roland
- ☐ CD-Sound
- ☐ Joystick

Programm-Typ: Lernspiel  
Hersteller: Broderbund  
Ca.-Preis: DM 120,-  
Festplatte: ca. 0,1 MByte  
Anleitung: Englisch  
Programmtxt: Englisch  
Sprachgabe: Englisch

Grafik: ■■■■■  
Sound: ■■■■■  
Bedienung: ■■■■■  
Dokumentation: ■■■■■

Füllfaktor 25% ■■■■■  
Hardware-Empfehlung:  
386er (min. 33 MHz) mit  
2 MByte RAM, Super VGA  
und Maus.

GESAMT-WERTUNG:

55

## DUNE



In der Rolle des edlen Herrschers Paul Atreides müssen Sie per Gleiter über die Wüstenplaneten, auf dem das »Spice« abgebaut wird. Ohne diese Ausscheidung der monströsen Sandwürmer wäre überlichtschnelle Raumfahrt unmöglich. Das bedeutet konkret, daß sich gelegentlich ein Vasall des Oberherrn vom Dienst per Hyperraum-Telefon zu Wort meldet, um immer höhere Förderungen zu verlangen. Was nun? Auf der Landkarte eine Siedlung der Fremden anklicken; diese Ureinwohner des Wüstenplaneten lassen sich zur Schürfarbeit überreden. Der Spielablauf ist sehr linear und wird von kleineren Missionen aufgelockert (Hausnummer »Fliege gen Osten, dort stoßt Du auf eine neue Siedlung, deren Anführer Dir dieses und jenes verrät«). Besondere Spezialität der CD-Version: Alle Verlaufsabläufe, die von den Spielfiguren ausgeplaudert werden, erschallen als gut verständliche Sprachausgabe aus den Lautsprechern. Geschwätzt wird aber nur in Englisch.

Witzig sind sie schon, die kosmetischen Korrekturen, aber sie machen aus Dune leider kein besseres Spiel. Die schönen Bilder und die super-simple Klick-Bedienung animieren zum fröhlichen Drauflosspielen, aber das stete Fremden-Abklappern lockt auf Dauer keinen Sandwurm hinter die Düne hervor. (hl)

- ☐ VGA
- ☐ S-Blastor
- ☐ MIDI
- ☐ Maus
- ☐ S-VGA
- ☐ Roland
- ☐ CD-Sound
- ☐ Joystick

Programm-Typ: Strategiespiel  
Hersteller: Virgin  
Ca.-Preis: DM 100,-  
Festplatte: -  
Anleitung: Deutsch  
Programmtxt: Deutsch  
Sprachgabe: Englisch

Grafik: ■■■■■  
Sound: ■■■■■  
Bedienung: ■■■■■  
Dokumentation: ■■■■■

Füllfaktor 10% ■■■■■  
Hardware-Empfehlung:  
386er (min. 25 MHz) mit  
4 MByte RAM und Maus.

GESAMT-WERTUNG:

57

## RINGWORLD



Science-fiction-Fans kennen die »Ringwelt«, die Autor Larry Niven in seinem gleichnamigen Roman erfand. Man plant eine lediglich 100.000 Planeten zu einem Ring um eine Sonne und hat damit die Lösung für das Problem der Überbevölkerung.

Auf so einer von Außerirdischen gebauten Ringwelt ist der Abenteuerer Louis Wu verloren gegangen. Da Sie dem lieben Louis einen Gefallen schuldig sind, klawen Sie ein geheimes Raumschiff und machen sich auf den Weg zu der geheimnisvollen Welt.

Mit einer Handvoll Symbole laufen Sie durch die Bilder, benutzen Gegenstände und reden mit anderen Charakteren. Die Puzzleteile ist nicht allzu hoch und die gebotenen Rätsel recht einfach; schon nach wenigen Stunden landen Sie wieder auf Mutter Erde – natürlich ohne Louis Wu gefunden zu haben (wo bleibt die Fortsetzung?). Gegenüber der Diskettenversion hat die CD-Version nur einen Bonus-Track: Ein vom eigentlichen Spiel losgelöstes Interview mit dem Autor Larry Niven.

Ringworld reißt niemandem vom Stuhl. Lasche Story, flache Puzzles und keinerlei vernünftigen CD-ROM-Support, sieht man mal von dem Interview ab, das genauso gut auf einer Tonbandkassette beliegen könnte. (bs)

- ☐ VGA
- ☐ S-Blastor
- ☐ MIDI
- ☐ Maus
- ☐ S-VGA
- ☐ Roland
- ☐ CD-Sound
- ☐ Joystick

Programm-Typ: Adventure  
Hersteller: Tsunami  
Ca.-Preis: DM 120,-  
Festplatte: -  
Anleitung: Englisch  
Programmtxt: Englisch  
Sprachgabe: -

Grafik: ■■■■■  
Sound: ■■■■■  
Bedienung: ■■■■■  
Dokumentation: ■■■■■

Füllfaktor 4% ■■■■■  
Hardware-Empfehlung:  
386er (min. 25 MHz) mit  
2 MByte RAM und Maus.

GESAMT-WERTUNG:

41

## KaroSoft

Jürgen Vieth

|                                     |        |
|-------------------------------------|--------|
| Battleforce, Handbuch deutsch       | 99,00  |
| Blue Force                          | 99,00  |
| Burning Steel, komplett deutsch     | 99,00  |
| Burntime, komplett deutsch          | 85,00  |
| Cheesemaster 3000 pro Windows       | 109,00 |
| Cheesemaster 5 Edition und 1        | 99,00  |
| Composer Quest, komplett deutsch    | 121,90 |
| Cyberace, Anleitung deutsch         | 99,00  |
| Day of the Tentacle, kompl. deutsch | 95,00  |

|                                     |        |
|-------------------------------------|--------|
| Inca I, komplett deutsch            | 124,90 |
| Inca II, komplett deutsch           | 119,00 |
| Indiana Jones IV, kompl. deutsch    | 69,00  |
| Indiana Jones IV (Taktik), englisch | 99,00  |
| Jurassic Park, komplett deutsch     | 74,50  |
| King's Quest V u. VI, je            | 88,00  |
| Labyrinth of Time                   | 76,50  |
| Laura Bow II                        | 82,50  |
| Legend of Kyandia, deutsch/englisch | 82,50  |

|   |        |
|---|--------|
| Lost in Time, deutsch/englisch              | 109,00 |
| Lost Treasures of Incom I (DOS u. MAC)      | 99,00  |
| Lost Treasures of Incom II (DOS u. MAC)     | 99,00  |
| Lucas Arts Classics: Loom/Zak McKracken     | 99,00  |
| Maniac Mansion/Indiana Jones IV             | 109,00 |
| Monkey I) kpl. dt.                          | 109,00 |
| Mad Dog McCre                               | 89,00  |
| Melody's COMIC komplett deutsch             | 89,00  |
| Man Enough                                  | 82,50  |
| Microcosm                                   | 99,00  |
| Monkey Island I, Multimedia, kompl. deutsch | 109,00 |
| Der Patient, komplett deutsch               | 89,00  |
| Protostar, Anleitung deutsch                | 72,50  |

|  |        |
|--|--------|
| Rebel Assault, komplett deutsch              | 99,00  |
| Return to Zork, Anleitung deutsch            | 89,00  |
| Revised "Motorstars", Anleitung deutsch      | 99,00  |
| Ringworld                                    | 72,50  |
| Secret Weapons III u. Mission Diska          | 109,00 |
| Seventh Quest, Anlgt. dt. m. PAL-Video       | 139,00 |
| Shenck Holmes III                            | 113,50 |
| Space Quest IV                               | 82,75  |
| Space Shuttle                                | 72,50  |
| Super Strike Commander inkl. Missions, dt.   | 92,50  |
| The Greatest (Shuttle/Disk u. of the Tempel) | 79,00  |
| Tornado, Handbuch deutsch                    | 99,00  |
| Turricane II, kompl. deutsch                 | 69,00  |

|                                 |         |
|---------------------------------|---------|
| TFX, Handbuch deutsch           | 109,00  |
| Ultima Underworld I u. II       | 85,00   |
| Wing Commander I u. Ultima VI   | 49,00   |
| W. Commander II u. U-Underworld | 109,00  |
| Wolfpack                        | + 89,00 |

|                                    |        |
|------------------------------------|--------|
| Soundkarten und Zubehör:           |        |
| Soundblaster pro „De Luxe Edition“ |        |
| Hands. dt.                         | 209,00 |
| Soundblaster 16 ASP Multi-CD       |        |
| Hands. deutsch                     | 425,00 |
| Waveblaster                        | 399,00 |

|                                     |        |
|-------------------------------------|--------|
| Soundbl. 16 pro BASIC (CD-Qualität) |        |
| o. ASP. dt.                         | 279,00 |
| CD 16 „Edutainment Pack“            | 125,00 |
| CD 16 „Performance Package“         | 109,00 |
| CD 16 „Premium Package“             | 119,00 |
| CD „Discovery Package“              | 89,00  |

|  |        |
|--|--------|
| CD-Laifwerk CD-660 + ALDUS                   |        |
| Photostyle SE                                | 565,00 |
| CD-Laifwerk, wie vor, jedoch mit Controller  | 699,00 |
| Y-Kabel 2 Jockeys als Soundblaster           | 49,00  |
| Active-Boxen I alle Soundkarten              | 25,00  |
| SBS-300 Aktivlautsprecher (Creative/AMAHA)   | 209,00 |
| Gravis-Gamepad                               | 55,00  |
| Gravis-Joystick, schwarz                     | 76,00  |
| Gravis-Joystick „Analog pro“ (5 Feuerknöpfe) | 94,50  |
| Gravis-Eliminator Gamecard bei 50 MHz        | 64,50  |
| Virtual Pilot, Flug-u. Fahrmin.-Steuerung    | 175,00 |
| Flight Stick pro                             | 149,90 |

|  |  |
|--|--|
| + = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar |  |
| Änderungen vorbehalten                   |  |
| Vorkasse DM 6,00, Post-Nachnahme DM 9,00 |  |
| UPS-Nachnahme DM 15,00                   |  |
| Ausland nur Eurochecks plus DM 25,00     |  |

## KAROSOFT

Postfach 404, 40704 Hilden  
Telefon 0 21 03/4 20 88  
oder 0 21 03/4 20 22

Liste kostenlos!

Kein Ladenverkauf • Nur Versand

## LORD OF THE RINGS



Die klassische Fantasy-Trilogie »Der Herr der Ringe« von J.R.R. Tolkien hat ganze Generationen von Schriftstellern und Computerspiel-Designern inspiriert. Vor gut zwei Jahren legte Interplay mit »The Lord of the Rings« ein Rollenspiel vor, das offiziell auf Tolkiens Romanen basiert.

Die neue CD-ROM-Version bietet eine leicht verbesserte Version dieses Spielsystems. Minimale Vereinfachungen bei der Bedienung sowie Automapping (das Programm zeichnet eine Karte mit) kamen dazu; ansonsten blieb inhaltlich alles beim alten.

Am spektakulärsten ist zweifelsohne die Einbindung von digitalisierten Sequenzen aus dem Bakshi-Trickfilm »Der Herr der Ringe«. Etwa eine halbe Stunde mit Animationen aus dem Film erscheinen in passabler Qualität auf dem Bildschirm.

Mühe haben sich die Interplay-Programmierer durchaus gegeben: Neuer CD-Soundtrack, Zeichentrick-Animationen (Prädikat »unschärp, aber nette«), doch das eigentliche Programm ist leider genauso zäh wie vor zwei Jahren. Lord of the Rings ist ein eher umständliches Rummwürg-Rollenspiel, dessen aufsehenerregendste Feature noch die original Tolkien-Charaktere sind. (hl)

- |             |            |
|-------------|------------|
| ■ VGA       | □ S-VGA    |
| ■ S'Blaster | □ Roland   |
| ■ MIDI      | ■ CD-Sound |
| ■ Maus      | □ Joystick |

Programm-Typ: Rollenspiel  
Hersteller: Interplay  
Ca.-Preis: DM 120,-  
Festplatte: ca. 4 MByte  
Anleitung: Englisch  
Programmtext: Englisch  
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ■■■■■  
Sound: ■■■■■  
Bedienung: ■■■■■  
Dokumentation: ■■■■■

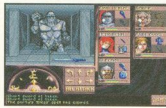
Füllfaktor 50%

Hardware-Empfehlung:  
486er (min. 25 MHz) mit  
4 MByte RAM und Maus.

GESAMT-WERTUNG:

52

## EYE OF THE BEHOLDER 3



Vor ein paar Jahren waren Rollenspiele noch garstige Gesellen, für die sich nur ein Scherlein Enthusiasten erwärmen konnte. Mit Mickergrafik und umständlicher Bedienung schreckte man lange Jahre die Massen ab - bis mit »Eye of the Beholder« ein Durchbruch in punkto Grafik und Steuerung erzielt wurde.

Mit dem dritten Teil wird die Beholder-Reihe jetzt zu Grabe getragen - und das ist auch gut so. Vor ein paar Jahren waren diese Titel von SSI noch bestaunenswert, aber im Zeitalter von »Ultima Underworld« können Sie damit keinen PC-Besitzer mehr beeindruckend. Beholder 3 bietet keine nennenswerten Fortschritte gegenüber den Vorgängern. Das bedeutet: Solides Rollenspiel, aber noch heutigen Maßstäben angestaut.

Rein CD-technisch gesehen ist dieses Programm die Überflüssigkeit des Jahres. Die CD dient nur als Datenträger für in keiner Weise verbesserte Programm, das auf jeden Fall installiert werden muß. Beholder 3 ist nicht einmal direkt von CD spielbar.

Überdurchschnittliches Rollenspiel mit angestaubter Technik - nicht übel, aber es gibt Besseres. Als CD-ROM-Produkt eine ziemliche Unverschämtheit. (hl)

- |             |            |
|-------------|------------|
| ■ VGA       | □ S-VGA    |
| ■ S'Blaster | □ Roland   |
| ■ MIDI      | ■ CD-Sound |
| ■ Maus      | □ Joystick |

Programm-Typ: Rollenspiel  
Hersteller: SSI  
Ca.-Preis: DM 120,-  
Festplatte: ca. 6 MByte  
Anleitung: Englisch  
Programmtext: Englisch  
Sprachausgabe: -

Grafik: ■■■■■  
Sound: ■■■■■  
Bedienung: ■■■■■  
Dokumentation: ■■■■■

Füllfaktor 3%

Hardware-Empfehlung:  
386er (min. 33 MHz) mit  
2 MByte RAM und Maus.

GESAMT-WERTUNG:

61

## S.W.O.T.L.



Was wäre geschehen, wenn deutsche Wissenschaftler Ende des Zweiten Weltkriegs die Entwicklungsarbeit an den damals modernsten Flugzeugen der Welt hätten beenden können? Hätte Deutschland noch eine Chance gehabt, den Krieg zu gewinnen? »Secret Weapons of the Luftwaffe« (kurz: »S.W.O.T.L.«) von LucasArts ist eine Flugsimulation, die diese makabren Fragen aufwirft. Neben einigen Dutzend Missionen, die die wirklichen Geschehnisse der letzten Kriegsjahre nachempfunden sind, können Sie auch mit selbst zusammengestellten Missionen experimentieren.

Das CD-ROM bietet alles, was bei LucasArts jemals zu den Secret Weapons erschienen ist: Neben dem Hauptprogramm auch vier Zusatzdisketten mit neuen Flugzeugen und Missionen, alles fertig vorinstalliert.

Keine technischen Verbesserungen bei der CD-ROM-Version. Immerhin bekommt man dank der Zusatzdisketten-Beigabe viel Flieger fürs Geld geboten. Die 3D-Grafik ist allerdings nicht mehr ganz auf der Höhe der Zeit, aber dieses Programm sorgt immer noch für mehr Spannung, als so manche sterile Jet-Simulation. (bs)

- |             |            |
|-------------|------------|
| ■ VGA       | □ S-VGA    |
| ■ S'Blaster | □ Roland   |
| ■ MIDI      | ■ CD-Sound |
| ■ Maus      | ■ Joystick |

Programm-Typ: Flugsimulation  
Hersteller: LucasArts  
Ca.-Preis: DM 100,-  
Festplatte: -  
Anleitung: Englisch  
Programmtext: Englisch  
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ■■■■■  
Sound: ■■■■■  
Bedienung: ■■■■■  
Dokumentation: ■■■■■

Füllfaktor 1%

Hardware-Empfehlung:  
386er (min. 33 MHz) mit  
2 MByte RAM und Joystick.

GESAMT-WERTUNG:

74

## F15 STRIKE EAGLE III



Mit der CD-ROM-Version von Micropro's Action-Flugsimulation hat sich nicht viel geändert: Sie starten mit einem F-15-Jet in Krisengebiete wie beispielsweise den Irak und versuchen, auf amerikanische Art Frieden zu stiften. Das Intro von einem Fallschirmspringer immer neu zusammengesetzt werden, gleicht kein Spiel dem anderen. Die 3D-Grafik von F15-III verwendet sogenanntes »Texture Mapping«, welches in der hier benutzten Variante aber für Filmereffekte am Boden sorgt und einen schnellen 486-Rechner voraussetzt.

Eine 70 MByte große CD-ROM-Intro ist auch dabei, diese kann allerdings nur von Festplatte (!) abgespielt werden und wird, wenn Sie nicht so viel freien Platz haben, immer hächchenweise vorgeführt - nicht gerade eine besondere Leistung der Programmierer. Außerdem gibt es ein kurzes, interaktives Hilfsprogramm auf der CD, das Cockpit-Instrumente und Waffensysteme erklärt; das beiliegende Handbuch ist jedoch ausführlicher.

Die neuen Elemente der CD-Version sind nahezu unbrauchbar, die Intro regelrecht dilettantisch programmiert. Das eigentliche Spiel ist aber identisch mit der (preiswerteren) Disketten-Version. (bs)

- |             |            |
|-------------|------------|
| ■ VGA       | □ S-VGA    |
| ■ S'Blaster | □ Roland   |
| ■ MIDI      | ■ CD-Sound |
| ■ Maus      | ■ Joystick |

Programm-Typ: Flugsimulation  
Hersteller: Micropro  
Ca.-Preis: DM 160,-  
Festplatte: ca. 7 MByte  
Anleitung: Englisch  
Programmtext: Englisch  
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ■■■■■  
Sound: ■■■■■  
Bedienung: ■■■■■  
Dokumentation: ■■■■■

Füllfaktor 20%

Hardware-Empfehlung:  
486er (min. 33 MHz) mit  
4 MByte RAM und Joystick.

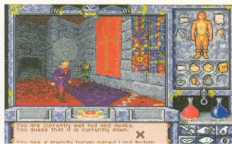
GESAMT-WERTUNG:

63



# ULTIMA UNDERWORLD I & II

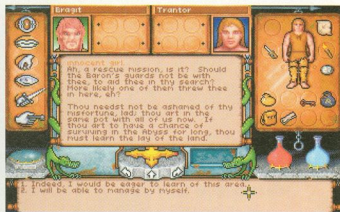
Mit einem flotten CD-Doppel locken die Origin-Programmierer alle Nachzügler in ihre 3D-Unterwelten.



Audienz bei Lord British (Underworld 2)



Alle Anfangsmonster sind klein: Rattenfänger in 3D (Underworld 2)



Jede Menge Dialoge, aber weit und breit keine deutsche Version in Sicht... (Underworld 1)

**R**ichtungswesen Spiele, die auf Jahre hinaus ein ganzes Genre beeinflussen, wachsen nicht gerade auf den Bäumen. Daß man die ehrwürdige Sparte der Rollenspiele durch eine neuartige 3D-Technologie völlig auf den Kopf stellen kann, bewies Origin vor gut einem Jahr mit »Ultima Underworld«. Erstmals konnte der Spieler sich durch eine ruckfrei dargestellte Rollenspielwelt voller grafischer Delikatessen bewegen. Das 360-Grad-Vergnügen bescherte nicht nur eine brillante Atmosphäre, sondern auch völlig neue Kampf- und Puzzle-Details.

Auf einer neuen CD-ROM-Sammlung hat Origin seine beiden Underworld-Titel zusammengepackt. Grafisch noch spektakulärer als Teil I ist der Nachfolger »Underworld II«, seines Zeichens unser aktuelles Referenzprogramm im Rol-

lenspiel-Genre. Für Einsteiger ist die Kombination ideal: Underworld I ist leichter zugänglich und sollte zuerst angegangen werden; Teil II bietet mehr Komplexität und

einen höheren Schwierigkeitsgrad.

Auf der CD befinden sich die neuesten Versionen beider Titel, in denen einige Bugs korrigiert worden, die bei der ersten Floppy-Auslieferung für Ärger sorgten. Erweiterungen oder Verbesserungen sucht man allerdings vergeblich. Beide Underworlds sind mit den Disketten-Vorlagen identisch; neben einer speziellen CD-ROM-Referenzkarte liegen der Schachtel auch die Original-Handbücher bei. Festplattenplatz wird verschont, wenn man die Programme nicht auf Festplatte kopiert, sondern direkt von der CD startet. Pro Underworld-Programm spart man dadurch immerhin 13 MByte. Nur die Spielstände belasten noch die Harddisk-Reserven; pro Save sind immerhin knapp 400 KByte.

Durch die langsameren Nachladezeiten von CD im Vergleich zur Festplatte wird der Spielfluß ein wenig gebremst. Vor allem Underworld II erweist sich als ausgesprochen zugriffsfreudig. Da kann es schon mal passieren, daß beim Herumspazieren im Dungeon das Spiel immer wieder für eine halbe Sekunde lang angehalten wird, weil von CD nachgeladen wird. Der Penetranzfaktor hält sich aber noch im erträglichen Rahmen. (hl)



## HEINRICH LENHARDT

Wenn Sie die nach wie vor sehr spielsenswerten Underworld-Epen schon in Diskettenform besitzen, lohnt sich der Kauf dieser CD-Kombi nicht. Origin packte brav die jüngsten, Bug-bereinigten Versionen auf den Silberling, geizte aber mit Verbesserungen oder Bonus-Tracks jeglicher Art.

Weder volle Sprachausgabe, noch neue CD-Musik oder ein paar schnuffige Demos – ganz schön spartanisch, Leute. Die Tatsache, daß beide Underworlds von CD lauffähig sind, mag chronisch unter Festplat-

tenplatz-Armut leidende Zeitgenossen erfreuen.

Wenn Sie hingegen die beiden Spiele noch nicht in der Sammlung haben, ist die CD-ROM-Umsetzung eine lohnende Anschaffung. Man bekommt zwei hervorragende Fantasy-Epen zum Preis von einem. Es macht absolut Sinn, erst das leichtere Underworld I zu spielen und sich dann den Nachfolger vorzunehmen.

Die Komplexität dieses Duos sollte ihren Rollenspiel-Bedarf für die nächsten Monate zuverlässig stillen.

## ULTIMA UNDERWORLD I & II

- VGA
- S-Blast
- MIDI
- Maus
- S-VGA
- Roland
- CD-Sound
- Joystick

Programm-Typ: Rollenspiel  
Hersteller: Origin  
Ca.-Preis: DM 120,-  
Festplatte: ca. 1 MByte  
Anleitung: Englisch  
Programmtext: Englisch  
Sprachausgabe:

Grafik: ■■■■■  
Sound: ■■■■■  
Bedienung: ■■■■■  
Dokumentation: ■■■■■

Füllfaktor 3%

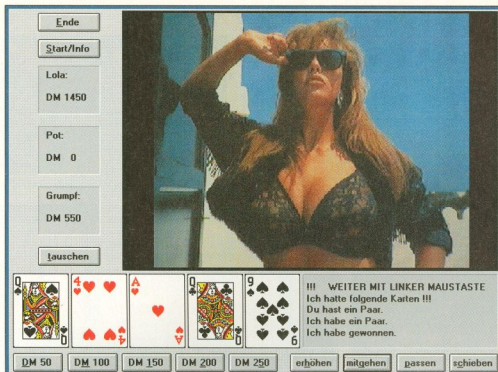
Hardware-Empfehlung:  
486er (min. 33 MHz) mit  
4 MByte RAM und Maus.

GESAMT-WERTUNG:



# STRIP POKER

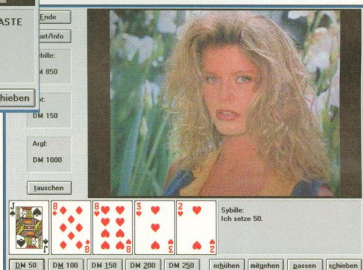
Ein Spielgenre ist nicht totzukriegen: Strip-Poker-Programme sind beharrlicher als der Fluch der Pharaonen und sorgen auch mit modernster Technik für Hormonstudel in männlichen Blutbahnen.



Lola verheißt für die nächsten vier Bilder gewaltige Enthüllungen

**M**ein Abend mit Lola, Teil 1. Irritierendes Rascheln aus dem Lautsprecher (Sie mischt, mein Gott, sie mischt!), dann das erste Blatt. Wenig Vernünftiges auf der Hand; nicht mal ein müdes Pärchen in Sicht. Ich schiebe, sie erhöht – weg ist der Einsatz. Lola präsentiert sich auf fünf VGA-Bildern in unterschiedlichen Entkleidungsstadien – und sprechen kann sie auch. Wenn auch nur einen Satz, der jedesmal ertönt, wenn Sie in unerwünschten Menüpunkten herumklicken: »Das kannst Du jetzt nicht tun!«. Aber mit einem Enthusiasmus, als hätte die böse Stiefmutter den Fünfjährigen mit der Hand in der Keksdose erwischt. Lola und ihre vier Kolleginnen sind die einzige Motivation, warum sich Testosteron-überflutete männliche PC-Besitzer all ihrer Pokerkünste besinnen. Gelingt es, dem Computergegner durch Bluffs, Pärchen und Full House eine bestimmte Summe zu entlocken, wird ein neues Bildchen der »Gegnerin« gezeigt. Je höher der Verlust, desto erkältungsanfälliger das Outfit des digitalisierten Gegenübers.

Das hoffnungslos einfältige Spielprinzip wird durch keine technischen Besonderheiten aufgewertet. Die verhaschten Digi-Bilder der Damen spenden nur wenig Lust. Das Medium



Wie heißt es doch so schön auf der Packungsrückseite: »Die Bilder auf dieser CD-ROM ... zeigen den weiblichen Körper verschiedener Fotomodelle in künstlerischer Form und haben nichts mit Pornografie zu tun.«

CD wird nicht ausgereizt; dem computerisierten Voyeur gönnt man weder Animationen noch größere Sprachausgabemengen. Der Hersteller hatte deshalb wohl ein schlechtes Gewissen und packte gut 11 MBYTE an digitalisierten Pin-up-Bildern nebst dazugehörigem Betrachtungs-Programm auf die CD. Dieser Bonus hat zwar keinen spielerischen Nährwert, kann aber als Alibi-Demonstrationsmittel zur Verdeutlichung der Vorzüge Ihrer Grafikkarte dienen. Diese Schmuttel-Collection ist frauenfeindlich hoch drei, aber das bei Auflösungen von bis zu 800 x 600 Pixeln wenigstens technisch kompetent. (hl)



## HEINRICH LENHARDT

Im direkten Vergleich zur Dreistigkeit »Cover Girl« ist CDVs Mächtigern-Lustquelle minderschlacht. Der niedrige Preis kommt dem Niveau des Spielkonzepts entgegen und die Bilder der müßig inspiriert dreinblickenden Models sind zumindest technisch kein völliger Schuß in den Ofen.

Man muß aber schon arg von seinen Trieben gebeutelt sein, um geduldet die Lolas dieser Welt bis zur letzten Grafik über den Pokertisch zu ziehen. Letzte Spurenelemente der von vornherein müßigen Motivation verabschieden sich dann endgültig. Wer unbedingt auf solch einen Tand aus ist, soll sich nicht abhalten lassen.



Auch die verschiedenen Gegnerinnen können den trötigen Spielablauf nicht aufwerten

## STRIP POKER

- ☐ VGA
- ☐ S'Blaster
- ☐ MIDI
- ☐ Maus
- ☐ S-VGA
- ☐ Roland
- ☐ CD-Sound
- ☐ Joystick

Programm-Typ: Kartenspiel

Hersteller: CDV

Co.-Preis: DM 40,-

Festplatte: -

Anleitung: Deutsch

Programmtext: Deutsch

Sprachausgabe: Deutsch

.....

Grafik: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Sound: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Bedienung: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Dokumentation: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Füllfaktor 5% ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Hardware-Empfehlung:

486er (min. 25 MHz)

mit 4 MByte RAM, Maus und

Windows 3.1.

GESAMT-WERTUNG:





# MAD DOG MCCREE

**Rauchende Colts in CD-ROM-City: Ein Software-Western zum Mitspielen macht Sie zum gefürchteten Revolverhelden.**

**D**ie Idylle trügt: Das kleine, verschlafene Westernkaff wird von finsternen Desperados regiert. Mad Dog McCree und seine Bande sind die wahren Herrscher – der Sheriff wurde kurzerhand in sein eigenes Gefängnis gesperrt. Doch an einem heißen Sommertag reitet ein einsamer Fremder in die Stadt. Er ist ein legendärer Revolvermann und zieht seinen Colt schneller, als Sie »Clint Eastwood« sagen können. Nur wenn der satteffeste Held McCree und seine Spießgesellen wegpustet, kehren wieder Recht und Ordnung ein.

In den Spielhallen war Mad Dog McCree der erste Erfolgstitel von American Laser Games. Die Automaten dieser Firma sind mit Bildplatten-Spielern ausgestattet, auf denen zahlreiche Filmsequenzen gespeichert sind. Als erster Titel wurde jetzt Mad Dog McCree von der großen Laser Disc auf die kleine Compact Disc geschauvelt, die Sie in Ihr CD-ROM-Laufwerk schieben können. Bei der Bildqualität muß man Kompromisse machen. Die Videos sind grobkörnig und wirken etwas verwaschen, werden dafür aber in einem stattlich großen Bildschirmausschnitt gezeigt. Extrem lebensecht klingen auch die digitalisierten Soundeffekte und die (englische) Sprachausgabe. Mit der Maus bewegen Sie ein Fadenkreuz über den Bildschirm; mit der linken Taste wird ein Schuß abgefeuert. Um Munition nachzuladen, bewegt man den Zeiger aus dem Videobereich heraus und drückt den rechten Mausknopf. Aus der Sicht des Helden bekommen Sie die Pulverdampfhaltige Geschichte serviert. Sensationell viel Interaktion ist



Beim Leichenbestatter landet man öfter, als einem lieb ist



Score 00000

Den durstigen  
Desperados sitzt  
der Colt locker



das nicht gerade – und im weiteren Spielverlauf wird's auch nicht gerade anspruchsvoller. Wenn Sie schnell die

Gegner wegputzen, geht's mit dem Erfolgs-Videostrang weiter; erwischt Sie ein Bandit mit einer blauen Bohne, folgt in der Regel ein Besuch beim Totengräber.

Per »Continue« darf man beliebig oft im zuletzt erreichten Abschnitt weitermachen und sogar einen Spielstand speichern. Nach dem Verlust der drei Bildschirmleben wird allerdings die Punkteanzeige auf Null zurückgesetzt. Treffen Sie in der Hitze des Gefechts einen unschuldigen Einwohner, wird übrigens auch ein Bildschirmleben abgezogen. Als Extraspenden erweisen sich Spucknapfe und Geweihe: Trifft man diese dekorativen Gegenstände, gibt's mehr Patronen im Gurt. An einigen Kreuzungen im Handlungsverlauf können Sie wählen, welchen Schauplatz Sie als nächsten aufsuchen wollen. Einfach das gewünschte Ziel im Menü »anschießen« und schon geht's an diesem Ort weiter. (hl)



## HEINRICH LENHARDT

Das Spielprinzip ist schlichter als der Story-Aufbau einer durchschnittlichen Bonanza-Episode. Sei's drum; zumindest kurzfristig sorgt Mad Dog McCree für bemerkenswert viel Spaß. Die etwas rieselige, aber blitzzauber animierte Videografik macht Lust und Laune. Das deprimierend unkomplexe Programm ist allerdings schnell durchgespielt. Hat man nach etwa eins, zwei Stunden alle Handlungsstränge einmal gesehen, sinkt die Motivation

deutlich, erneut zum Colt zu greifen. Trotz des angeknacksten Langzeit-Nährwerts hat Mad Dog meine Sympathien. Es ist eines der ganz wenigen »echten« CD-Spiele, die andeuten, welche technischen Möglichkeiten in diesem Medium schlummern. Dank der sehenswerten Videotechnik ein durchaus beeindruckendes Programm mit hohem Vorführwert (zum Ärgern von Freunden, die kein CD-ROM besitzen...).)

## MAD DOG MCCREE

- VGA
  - S'Blaster
  - MIDI
  - Maus
  - S-VGA
  - Roland
  - CD-Sound
  - Joystick
- Programm-Typ: Actionspiel  
Hersteller: American Laser Games  
Ca.-Preis: DM 100,-  
Festplatte: ca. 0,5 KByte  
Anleitung: Englisch  
Spieltext: Englisch  
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ■■■■■  
Sound: ■■■■■  
Bedienung: ■■■■■  
Dokumentation: ■■■■■

Füllfaktor 20%

Hardware-Empfehlung:  
386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.

GESAMT-WERTUNG:

57

## COVER GIRL



Sie waren nach der Lektüre unserer Tests des »Strip Poker« von CDV entsetzt? Glauben gar, daß dieser Niveau-Tiefschlag von keinem anderen Spielehersteller unterboten wird? Na, dann lesen Sie mal ganz ruhig weiter...

»Cover Girl« ist selbst für Strip-Poker-Verhältnisse von schillernder Dürftigkeit. Stolz brüstet sich der Hersteller damit, daß die Damen ihre Weisheiten in verschiedenen Sprachen von sich geben. Schön und gut, aber die deutsche Einheitsstimme nuscht mit einer Lustlosigkeit vor sich hin, die jeden Strip-Fanotiker ernüchtert.

Dabei wäre etwas akustische Stimulanz bitter nötig gewesen, denn die Darstellung der Gegnerinnen in diversen Entkleidungsstadien ist technisch trist. Immerhin wird bei vier der acht Maidens mit Video-Animationen gelockt. Langatmig strippt die digitalisierte Dame vor sich hin; die Qualität der unscharfen Schwarzweiß-Videos erinnert fatal an die Kindertage der Stummfilmzeit.

Der Filmfreak hat seinen »Angriff der Kiliertomaten«, der CD-ROM-Besitzer verweist auf »Cover Girl«. Hier wird Trash satt geboten, grafisch und spielerisch völlig daneben. Der rührende Versuch, ein bitkliches Multimedia-Feeling zu verbreiten, ging nach hinten los. (hl)

- VGA □ S-VGA
- S'Blaster □ Roland
- MIDI □ CD-Sound
- Maus □ Joystick

Programmtyp: Glücksspiel  
Hersteller: On-Line/Prism  
Ca.-Preis: DM 100,-  
Festplatte: -  
Anleitung: Deutsch  
Programmtext: Deutsch  
Sprachausgabe: Deutsch

Grafik: ■ □ □ □ □  
Sound: ■ □ □ □ □  
Bedienung: ■ □ □ □ □  
Dokumentation: ■ □ □ □ □

Füllfaktor 20%

Hardware-Empfehlung:  
386er (min. 16 MHz) mit  
4 MByte RAM und Maus.

GESAMT-WERTUNG:



## HISTORY LINE 1914-1918



Geschichtsstunde für Computerstrategen – im Battle Isle-Stil kann man wahlweise als Oberkommandierender der deutschen oder alliierten Seite in 24 Schlachten den 1. Weltkrieg nacherleben.

Der Bildschirm ist in zwei Hälften gesplittet, die den beiden gegnerischen Lagern zugeordnet sind. Parallel können so beide Spieler ihre Züge planen, die allerdings erst ausgeführt werden, wenn jeder die Runde für abgeschlossen erklärt.

Sowohl im Bewegungs- als auch im Angriffs-Modus werden die Felder hervorgehoben, die sich in Reichweite der angewählten Einheit befinden.

Wahlweise kann man gegen einen menschlichen Gegner oder den Computer antreten. Als Bonus enthält die CD neben dem eigentlichen Programm noch vier Audiotracks mit den musikalischen Themen des Spiels.

Leichte Bedienbarkeit, gut recherchierte Hintergrundinformationen und die schnell zu erlernenden Regeln machen dieses Strategiespiel zu einem Klassiker. Leider wird das Medium CD-ROM in keinsten Weise ausgenutzt. (tw)

- VGA □ S-VGA
- S'Blaster □ Roland
- MIDI □ CD-Sound
- Maus □ Joystick

Programmtyp: Strategiespiel  
Hersteller: Blue Byte  
Ca.-Preis: DM 90,-  
Festplatte: -  
Anleitung: Deutsch  
Programmtext: Deutsch  
Sprachausgabe: -

Grafik: ■ □ □ □ □  
Sound: ■ □ □ □ □  
Bedienung: ■ □ □ □ □  
Dokumentation: ■ □ □ □ □

Füllfaktor 2%

Hardware-Empfehlung:  
386er (min. 16 MHz) mit  
2 MByte RAM und Joystick

GESAMT-WERTUNG:



## DER PATRIZIER



Als Kaufmann zu Zeiten der Hanse dirigieren Sie, der hochgeschätzte »Patrizier«, diverse Schiffe von Hafen zu Hafen und mehr neben dem Reichtum auch sein Ansehen in der Bevölkerung. Bis zu vier Personen können sich einen Wettbewerbs beim Ringen um Geld und Ansehen liefern.

Ausgangspunkt aller guten Geschäfte ist das Kontor. Hier klicken Sie eine Reihe von Gegenständen an, um wichtige Menüs aufzurufen. Die Karte an der Wand ist der Schlüssel zur Planung der Seerouten. Hier legen Sie fest, welches Schiff zu welchem Zielhafen abkommandiert werden soll. Zuvor sollte man den Pott natürlich beladen: Im Handelsmenü werden alle Waren angezeigt, die Sie in der Stadt erwerben können.

Die konkreten »Erweiterungen« gegenüber der Diskettenversion sind rasch aufgezählt: Neue Musikbegleitung in CD-Qualität, zehn recht aufwendige Animationssequenzen und Online-Hilfe.

Ein solides Diskettenspiel mit originellem Szenario, grafisch und akustisch ein wenig aufgemöbelt. Wer Handelsspiele mag, wird den Patrizier lieben. Auf CD-ROM gibt es in diesem Genre derzeit nichts Besseres. (hl)

- VGA □ S-VGA
- S'Blaster □ Roland
- MIDI □ CD-Sound
- Maus □ Joystick

Programmtyp: Strategiespiel  
Hersteller: Ascon  
Ca.-Preis: DM 130,-  
Festplatte: ca. 6 MByte  
Anleitung: Deutsch  
Programmtext: Deutsch  
Sprachausgabe: -

Grafik: ■ □ □ □ □  
Sound: ■ □ □ □ □  
Bedienung: ■ □ □ □ □  
Dokumentation: ■ □ □ □ □

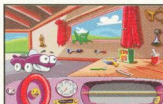
Füllfaktor 20%

Hardware-Empfehlung:  
386er (min. 25 MHz) mit  
4 MByte RAM und Maus.

GESAMT-WERTUNG:



## PUTT-PUTT



Gute Software für Kinder ist rar; solche, an der auch Erwachsene ihren Spaß haben können, noch seltener. »Putt-Putt joins the Parade« von Monkey-Island-Erfinder Ron Gilbert ist eine lobenswerte Ausnahme von dieser Regel. Die Handlung ist schnell erzählt: Das kleine Auto Putt-Putt möchte zu gerne an der großen Parade teilnehmen, doch vor den Jubel hat der große Viertaktmotor im Himmel den Ölschweiß gesetzt. Mehrere Aufgaben gibt es zu lösen, deren Schwierigkeitsgrad auf kleinere Kinder zugeschnitten ist.

Putt-Putt kann Gegenstände nehmen (mit der serienmäßigen Autoradio-Antenne), die am unteren Bildschirmrand in einem Handschuhfach auftauchen. Etwas »falsch« machen kann man in diesem Spiel nicht. Im Gegenteil, wildes experimentieren wird sogar belohnt: Wer auf diverse Stellen am Bildschirm klickt, aktiviert niedliche Animationen.

Die niedliche Grafik macht einfach Spaß. Die Abenteuer von Putt-Putt sind perfekt inszeniert; da es keine deutsche Version gibt, ist der Gebrauchswert für Kids allerdings eingeschränkt. (bs)

- VGA □ S-VGA
- S'Blaster □ Roland
- MIDI □ CD-Sound
- Maus □ Joystick

Programmtyp: Lernspiel  
Hersteller: Homingous  
Ca.-Preis: DM 100,-  
Festplatte: -  
Anleitung: Englisch  
Programmtext: Englisch  
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ■ □ □ □ □  
Sound: ■ □ □ □ □  
Bedienung: ■ □ □ □ □  
Dokumentation: ■ □ □ □ □

Füllfaktor 15%

Hardware-Empfehlung:  
386er (min. 25 MHz) mit  
2 MByte RAM und Maus.

GESAMT-WERTUNG:

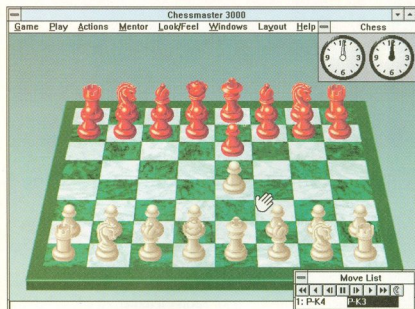




# THE CHESSMASTER 3000

## MULTIMEDIA

Das Referenz-Schachprogramm bietet in der Windows-Version nun auch Sprachausgabe.



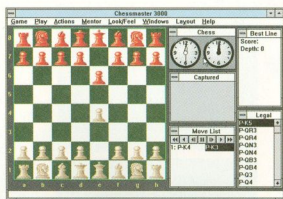
In der gediegenen 3D-Ansicht ist Übersichtlichkeit Trumpf

Der Urgroßvater unter den Strategiespielen hat trotz der vielen Jahrhunderte, die es auf seinem Buckel hat, seinen Reiz noch nicht verloren. Schach zieht auch heute noch zahlreiche Menschen in seinen Bann, zumal es – obwohl ohne Würfel oder sonstige Zufallselemente gespielt – sich bei jeder Partie neu entwickelt. Schon ein einziger Zug kann die Situation völlig verändern und vorher siegesgewisse Spieler in starke Bedrängnis bringen.

Schon lange bevor Menschen auch nur daran dachten, Computer zu entwickeln, träumte man schon von einem »Schachautomaten«, gegen den man unabhängig von einem menschlichen Gegenspieler antreten kann.

Mit der Entwicklung der modernen Datenverarbeitung gehörten Schachprogramme zu den ersten Herausforderungen, denen sich die Programmierer stellten. Waren die ersten spielenden Computersysteme noch eine kleine Sensation, so sind heute zahlreiche Schachroutinen unterschiedlichster Spielstärke verfügbar.

Die Chessmaster-Reihe ragt jedoch aus der Vielzahl von Schachprogrammen deutlich hervor. Unter etlichen Computergegnern mit verschiedenen Profilen und – daraus resultierend – unterschiedlichen Strategien kann man auswählen. Die Spielstärke darf zudem durch die Denkzeit variiert werden, wel-



Die verschiedenen Fenster können individuell arrangiert werden

che man dem Computer zugesteht. Verschiedene menschliche Teilnehmer oder Computergegner können untereinander Turniere austragen.

Anfänger werden sich über eine Schachschule freuen, die ihnen Lektion für Lektion die Grundzüge erläutert. Auch während einer »richtigen« Partie wird man nicht im Regen stehen gelassen, da das Programm auf Wunsch Züge vorschlägt und dies ausführlich begründet. 150 klassische Partien können aus einer Datenbank abgerufen und Zug für Zug nachgespielt werden.

Hinzu kommen noch zehn Partien des Schachgenies Karpow, der entscheidende Stellen per Sprachausgabe kommentiert. Die Züge und die Schachschule sind ebenfalls mit Sprachsynthese ausgestattet.

Die Notation kann auf verschiedene Weisen erfolgen, wobei gespielte Partien auch in den gängigsten Datenformaten exportiert oder ausgedruckt werden können. Wollen Sie mehr über Ihre persönliche Spielstärke erfahren, so werden Sie mit verschiedenen Spielsituationen konfrontiert; die Beurteilung richtet sich

danach, wie oft Sie den jeweils besten Zug erkennen.

Natürlich können auch Sie eigenhändig bestimmte Stellungen eingeben und vom Computer lösen lassen.

Zusätzliche Abwechslung gibt es durch mehrere Spielbretter (mit 2D- oder 3D-Ansicht) und Figurensätze. (tw)



### THOMAS WERNER

Natürlich ist die Spielstärke des Chessmasters beachtlich. Da jedoch Normalsterbliche auch anderen Schachprogrammen nur mit Mühe das Wasser reichen können, ist dies alleine noch keine Besonderheit. Wirklich ansprechend hingegen ist die durchdachte Gestaltung. Das Setzen der Figuren ist fast einfacher als an einem realen Brett: Einfach mit der Maus anklicken und auf dem Zielfeld absetzen. Die individuelle Anordnung der Menüs und Anzeigen

erlaubt die Gestaltung eines auf die persönlichen Bedürfnisse zugeschnittenen Schachcockpits. Die klare und übersichtliche grafische Gestaltung erlaubt auch am Computer ein konzentriertes Spiel.

Auch die Optionen wie unterschiedliche Computergegner samt Persönlichkeitseditor, das Tutorium, oder die ausführlich begründeten Zugvorschläge zeigen deutlich, daß hier Programmier am Werke waren, die selbst das Schachspiel lieben.

## THE CHESSMASTER

- VGA
- S'Blaster
- MIDI
- Maus
- S-VGA
- Roland
- CD-Sound
- Joystick

Programm-Typ: Schach  
Hersteller: The Software Toolworks

Ca.-Preis: DM 130,-

Festplatte: –

Anleitung: Englisch

Spieldatei: Englisch

Sprachausgabe: Englisch

.....

Grafik: ■■■■■■

Sound: ■■■■■■

Bedienung: ■■■■■■

Dokumentation: ■■■■■■

Füllfaktor 60%

Hardware-Empfehlung:

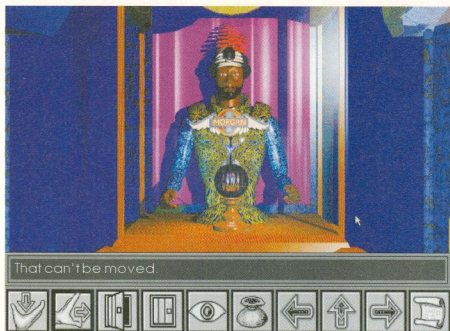
386er (min.25 MHz) mit 4

MByte RAM und Maus. Win-

dows 3.1 erforderlich

GESAMT-WERTUNG:



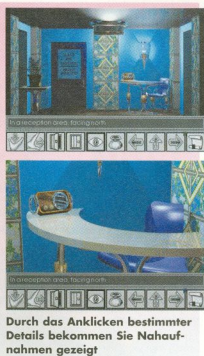


Im Spiegel-Labyrinth stößt man auf diesen merkwürdigen Apparat

**G**riechische Mythologie, aktuell wie nie: König Minos (der mit dem Minotaurus) läßt von seinem Architekten Daedalus ein neues Raum-Zeit-Labyrinth konstruieren. Nach dem Richtfest könnte Minos beliebig die Geschichte manipulieren und damit beträchtliche Verwirrung auslösen. Also geht Daedalus stiften und schnappt sich den erstbesten Sterblichen, um diesen schändlichen Plan zu stoppen. Zufälligerweise sind Sie es, der gerade am Ende eines öden Arbeitstages schlurfenden Schrittes

die U-Bahn betritt. Kaum ist man an Bord, wird der unscheinbare Waggon in Sekunden-schnelle in eine andere Dimension versetzt. Diese für öffentliche Verkehrsmittel ungewohnte Dynamik läßt sich damit erklären, daß Daedalus Sie kurzerhand ins Labyrinth teleportierte, wo Sie Ihre Erkundungen starten.

Die Reise führt durch diverse Epochen und Gebäude; verschiedenste Gegenstände wurden bei der Erbauung des Labyrinths munter durcheinandergewürfelt. An jedem Schauplatz können Sie sich ruckartig um die eigene Achse drehen und den Raum aus vier Richtungen ansehen; animiert (wie z.B. bei »7th Guest«) sind die Bewegungen nicht. Unter den Standbildern befinden sich die Icons, mit denen man Gegenstände öffnet, schließt, aufammelt und



Durch das Anklicken bestimmter Details bekommen Sie Nahaufnahmen gezeigt

# LABYRINTH OF TIME

**König Minos braucht keine Baugenehmigung: Mit seinem neuen Labyrinth droht er, die Erde zu vernichten. Rettung verheißt ein CD-Abenteurer, der sich durch die verschiedenen Raum-Zeit-Zonen ackert.**

bewegt, mit Dingen aus dem Inventar benutzt oder näher betrachtet. Um alle »Hot Spots« leichter zu erkennen, bei deren Begutachtung eine Nahaufnahme-Grafik erscheint, springt der Cursor bei jeder Betätigung der TAB-Taste zum jeweils nächsten anklickenswerten Gegenstand.

»Labyrinth of Time« ist das erste Spiel von Electronic Arts, das ausschließlich auf CD-ROM erscheint. Aufwendige Animationen und Sprachausgabe sollten Sie aber nicht erwarten; die CD dient primär als Datenparkplatz für die etwa 1800 Bilder, welche per VESA-Treiber auch hochauflösend vom Bildschirm flimmern. Statt Super- (640 x 400 Bildpunkte) kann das Geschehen auch in Standard-VGA (320 x 200) betrachtet werden; der Qualitätsverlust bei der niedrigeren Auflösung ist erträglich.

Das Programm belegt nur wenige hun-

dert Bytes Festplattenplatz für die einzelnen Spielstände. Eine Karte wird automatisch mitgezeichnet, die jederzeit aufgerufen werden kann.

Das Erforschen des umfangreichen Szenarios steht im Mittelpunkt des Geschehens; Puzzles sind dünn gesät und leicht zu lösen. Nur wenige Gegenstände lassen sich mitnehmen, um an anderen Stellen gegenständig eingesetzt zu werden. Das Nachladen jedes Bildes dauert ein Sekündchen; wer ein Double-spin-Laufwerk hat, wird weniger genervt.

(hl)

## LABYRINTH OF TIME

- VGA
- S/Blaster
- MIDI
- Maus
- S-VGA
- Roland
- CD-Sound
- Joystick

Programm-Typ: Adventure  
 Hersteller: Electronic Arts  
 Co.-Preis: DM 100,-  
 Festplatte: -  
 Anleitung: Englisch  
 Programmtext: Englisch  
 Sprachausgabe: -

Grafik: ■■■■■■  
 Sound: ■■■■■■  
 Bedienung: ■■■■■■  
 Dokumentation: ■■■■■■

Füllfaktor 85%

386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und Super VGA.

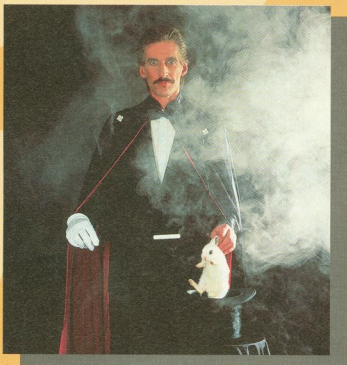
GESAMT-WERTUNG:



### HEINRICH LENHARDT

Es ist schon eine Seuche mit den ersten »CD-only«-Titeln: Schöne Bilder und stimmungsvolle Musik bekommt man auch bei Labyrinth of Time reichlich vorgesetzt, aber das dürre Spielprinzip wird allenfalls Adventure-Einsteigern zuzugewandt. Electronic Arts' Einstieg in die Welt der abwechselungsreiche Szenario immerhin noch gut genug aus, daß man sich wegen des »Was gibt's um die Ecke zu sehen?«-Effekts voranklickt. Ein solch einsames Motivations-Fünkchen reicht mir aber nicht; bei einem 100-Mark-Produkt erwarte ich mehr langfristigen spielerischen Nährwert. Nett zum Gucken, aber nicht viel zum Spielen.





Abend  
für Abend  
hat er mit  
Hokuspokus  
viel am Hut,

# ANSONSTEN IST ER PC PLAYER.

Auch die neueste PC PLAYER zeigt wieder,  
daß Spiele-Spaß keine Frage des Alters ist. Denn  
PC PLAYER ist PC-Entertainment mit Niveau!

Und das ist die Ausgabe 1/94:

■ PC PLAYER präsentiert die stärksten PC-Spiele  
des abgelaufenen Jahres. ■ Die Cyberman-Maus  
von Logi – als erste deutsche Redaktion konnte  
PC PLAYER sie gründlich testen. ■ „Art Gallery“  
und „PC-Meisterwerke“. Elektronische Kunstarchive  
mit hunderten von digitalisierten Gemälden. ■ Ob sich  
der Kauf von CD-ROM-Neuheiten lohnt, verraten  
unsere kritischen Software-Tests.



Ab 8.12. im  
Handel!

## Dinosaurier-Lernprogramme

## JURASSIC ROM

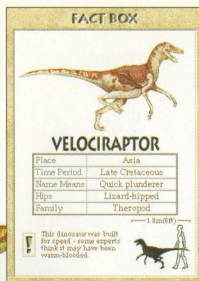
Die grassierende Dinosaurier-Hysterie hat auch die ehrwürdige Software-Industrie ganz fest in ihrem Griff.

Im Kielwasser des Kinoknüllers »Jurassic Park« sind gleich zwei CD-ROMs rund um die Dinosaurier erschienen.

Microsofts »Dinosaurs« mißt sich mit »Dino« von Sybex.

## Microsoft Dinosaurs

Die Windows-Erfinder von Microsoft bewiesen bereits mit CD-ROM-Titeln wie »Cinematica« Kompetenz bei pfiffigen Heimanwendungen. Dinosaurs wird auch höchsten Erwartungen gerecht; die elektronische Enzyklopädie fesselt auf den ersten Blick. Schon das Eröffnungsbild des Hauptmenüs deutet an, daß sich die Grafiker schwer ins Zeug gelegt haben, um die Dinos hochauflösend in Szene zu setzen. Gleich nach dem Programmstart sorgen imposante Saurier-Sounds für die richtige Atmosphäre. Das bemerkenswert lebensechte Hintergrundgrollen kann man im Options-Menü ausschalten. Hier lassen sich auch zwei verschiedene Dinosaurier-Bildschirmhintergründe einschalten



»Microsoft Dinosaurs« lädt mit seiner schönen Grafik zum elektronischen Blättern ein

gabe besuchen (14 Themenbereiche werden erläutert) oder sich eines von fünf Videos ansehen.

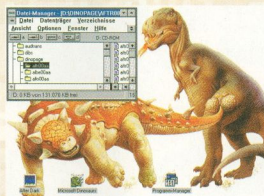
Die einzelnen Bildschirmseiten laden geradezu zum Blättern ein. Leckere Grafiken dominieren und stauchen die

Textmenge etwas zusammen. In den Erklärungen sind einige Fremdwörter mit einem farbigen Hintergrund markiert; per Doppelklick erscheint in einem kleinen Textfenster die Erklärung des Wortes. Bei den durchgehenden schönen Bildern weisen rote Pfeile auf besondere Details hin. Klickt man auf einen solchen Marker, springt das Programm zu einer Bildschirmseite, auf

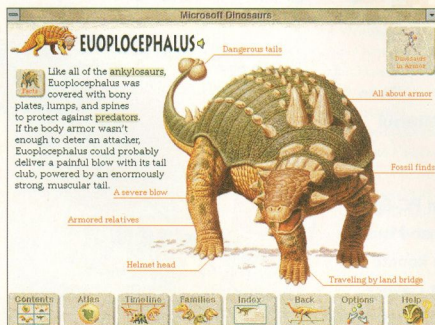
der es nähere Informationen zu diesem Thema gibt. Am rechten oberen Bildrand macht das Programm einen weiteren Verzweigungsvorschlag zu einem inhaltlich verwandten Kapitel. Damit man sich beim Querstöbern nicht verzettelt, geht es per Menüpunkt »Back« um jeweils eine Bildschirmseite wieder zurück.

Dieses clevere Prinzip lädt zum muntern Blättern ein; sucht man gezielt Informationen zu einem bestimmten Thema, gibt man das Suchwort im Index-Menü ein. Bei den spartanischen Suchfunktionen handelt sich das Programm einen Tadel ein. Es hält nicht in den kompletten Texten nach dem Suchbegriff Ausschau, nur in den Kapitelüberschriften. Zu jedem Saurier können Sie auch eine »Fact Card« einblenden lassen, die ähnlich wie eine Quartett-Karte die wichtigsten »technischen Daten« zusammenfaßt. Diese Zusammenfassungen lassen sich natürlich auch ausdrucken.

Wer etwas ratlos angesichts der Informationsfülle dieses CD-ROMs ist, schließt sich einfach einer Guided Tour an. Von viel englischer Sprachausgabe begleitet leitet Sie ein elektronischer Dinoexperte durch verschiedene Themen wie »Die gefährlichsten Dinosaurier«, oder »Dino-Kuriosas«. Nur zum Angucken sind die fünf Videoanimationen, welche dank

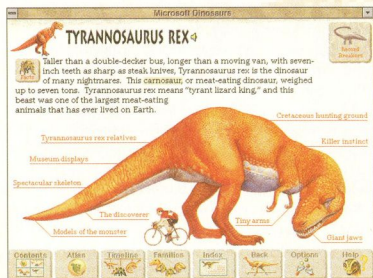


Jurassic Windows: Wählen Sie ein Motiv aus der Bildergalerie von »Microsoft Dinosaurs« als neues Hintergrundbild für Ihren Windows-Desktop!



»Microsoft Dinosaurs« lädt mit seiner schönen Grafik zum elektronischen Blättern ein





Zur stilvollen Grafik ertönt ein wenig Dino-Grollen aus den Lautsprechern (»Microsoft Dinosaurs«)

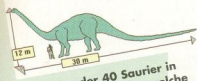
sorgfältiger (englischer) Vertonung für ein wenig Filmatmosphäre sorgen.

Die Informationsfülle von Microsoft Dinosaurs ist ebenso beeindruckend wie die grafische Güte. Neben sehr umfassenden, interessanten Texten rund um die Dinos erklärt das Programm auch artverwandte Themen wie Fossilienausgrabungen, die Entwicklung der Erzeitalter oder stellt berühmte Dinosaurier-Forscher vor. Viele anschauliche Erklärungen und Größenvergleiche machen das Programm für Jugendliche ebenso interessant wie für Erwachsene. Kleiner Ausstattungs-Bonus: Ein paar selbstklebende Dino-Abziehbilder liegen der Packung bei. Solide Englisch-Kenntnisse sind allerdings ein Muß, um in Microsofts Dinowelt schnuppern zu können. Eine deutsche Version soll erst im Laufe des Jahres 1994 erscheinen.



Größenvergleiche sind bei »Microsoft Dinosaurs« besonders anschaulich. Sowohl den kleinsten als auch den größten Sauriern sind spezielle Kapitel gewidmet.

Der Dilodiscus war mit 30 in einer der längsten Dinosaurier. Trotz dieser Länge wog er nur 10 Tonnen. Der Grund dafür liegt in seinem leichten, luftgefüllten Knochengerüst.



Für jeden der 40 Saurier in »Dino« hat Sybex eine solche Vergleichsgrafik auf Lager: zweckmäßig, aber nicht Schönheitspreis-verdächtig.

## Sybex Dino

Sprachprobleme kennt »Dino« nicht: Das CD-ROM von Sybex ist eine Entwicklung Made in Germany, deren Texte vom Team der Medienwerkstatt Dortmund stammen. Die Ausstattung des Programms ist aber weitaus schlichter als bei Microsofts Multimedia-Leckerbissen. Eine Datenbank bietet Text- und Bildinformationen zu 40 Dinosauriern an. Die erfreulich ausführlichen Texte sind in einem recht kleinen Fenster untergebracht; während des Lesens muß der Ausschnitt gescrollt werden.

Welches Bild rechts vom Text angezeigt wird, hängt davon ab, welches Icon

Sie am unteren Bildrand anwählen. Vom entsprechenden Dinosaurier sieht man wahlweise ein freigestelltes Bild, das Tierchen inmitten einer Landschaft, das Skelett, einen Größenvergleich oder bekommt auf einer Weltkarte gezeigt, an welchen Fundorten Knochen dieses Typus ausgehuddelt wurden.

Das CD-ROM dient einzig und allein als bequemer Datenparkplatz für etwa 30 MByte Bilddateien; mit Multimedia hat das halberzogene Programm nicht viel zu tun. Sound sowie Sprache fallen völlig flach, Querverweise sind dünn gesät und an Goodies, wie Sie Microsoft stapelweise bietet, hat Sydex nicht gedacht. Dino ist eine zweckmäßige Dino-Datenbank mit Schwächen bei Abwechslung und Tiefgang. Die Defizite bei Grafik und Sound tragen dazu bei, daß man schon nach ein, zwei Sessions von dem Programm etwas gelangweilt wird – Typ »Trockenes Referenzwerk für Oberstudienräte«.

**And the winner is...**

Wer vor den englischen Texten nicht zurückschreckt, wird mit Microsoft Dinosaurs eindeutig am besten bedient. Egal, ob Grafik oder Sound, Bedienung oder Komplexität – wer von diesem High-End-Programm nicht fasziniert ist, dem ist kaum zu helfen. Ein Paradebeispiel für eine gelungene Multimedia-Anwendung, die nicht nur Dinosaurier-Fans fesseln wird. (hl)

# WISSEN IST MACHT

**Bertelsmann Universal-Lexikon**

**W**enn der Wissensdurst quält und Neugier nagt, verspricht der Griff zum Lexikon die Erleuchtung in nahezu allen Lebenslagen. Nun pflegen umfangreiche Schwärme a) ein Vermögen zu kosten und b) nach Erwerb unangetastet in Eichenfurnier-Regalen vor sich hin zu stauben. Das Blättern und Suchen in Wälzern von Telefonbuch-Ausmaßen entbehrt nämlich

**Endlich gibt's eine deutsche CD-Enzyklopädie: Bertelsmanns Nachschlagewerk protzt mit 70.000 Stichwörtern, Grafik- und Sound-Schnickschnack sowie einem günstigen Preis.**

Lexikons ist die Suchfunktion. Das CD-ROM wird innerhalb weniger Sekunden nach dem Suchbegriff durchforstet. Dadurch werden Sie auch auf andere Stichpunkte aufmerksam gemacht, in denen das Suchwort vorkommt.

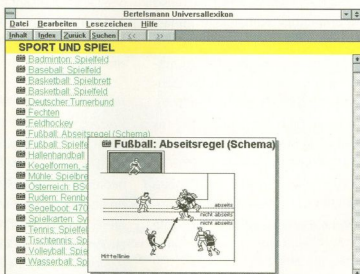
Die Erläuterungen zu den einzelnen Begriffen sind recht knapp geraten; meistens werden sie mit 2, 3 Zeilen abgefeiert. Die Texte lassen sich in die Windows-Zwischenspeicher kopieren und können von da aus in eine Textverarbeitung exportiert werden. Verschiedene Filter für gängige Formate wie »Word« oder Ascii-Text hätten den Umweg übers Clipboard erspart, doch solchen Luxus gönnen uns die Programmierer nicht. Innerhalb kann direkt vom Lexikon aus eine Textpassage ausgedruckt werden.

Apropos Luxus: Das Lexikon ist nicht ganz das schillernde

Multimedia-Feuerwerk, das man nach Lektüre des Packings erwarten könnte. »900 Grafiken« klingt zunächst viel, doch angesichts von 70.000 Begriffen verteilen sich die Illustrationen gewaltig. Die Mehrzahl der Bilder entpuppt sich als zweckmäßige, aber schlechte Schwarzweiß-Skizzen. Richtig schicke Super-VGA-Kracher lassen

sich nur gelegentlich in Bereichen wie »Kunst« oder »Astronomie« aufspüren. Dünn ist auch das Repertoire von etwa zwei Dutzend Videoclips. Die Animationen sind von mittelmäßiger Qualität und thematisch von »Automobilfabrik« bis »Bär fängt Lachs« etwas wirr verteilt. Trotz einiger Nachlässigkeiten bei Grafik und Bedienungskomfort ist Bertelsmanns Universal-Lexikon sein Geld wert. Aufwendige Extras kommen zu kurz, aber alle Essentials einer elektronischen Enzyklopädie beherrscht das Programm zufriedenstellend.

(hl)



Die meisten Bilder entpuppen sich als schlechte Schwarzweiß-Skizzen

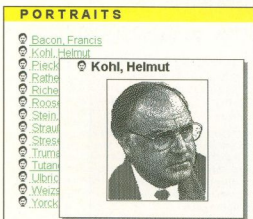
die Software-Industrie hat schon lange herausgefunden, daß sich CD-ROMs vortrefflich für Software-Versionen solcher Nachschlagewerke eignen. Eine einzige Compact Disk schluckt willig Datenmengen, die tausende von Buchseiten füllen würden. Der Computer erleichtert durch Suchfunktionen den Umgang mit dem geballten Wissen und kann zudem bunte Bilder darstellen, Sprache wiedergeben oder Musikstücke spielen – da sieht selbst der Große Brockhaus alt aus.

Lexika auf CD-ROM hatten bislang einen großen Haken: weit und breit keine deutsche Version in Sicht. Die Erlösung in Form einer komplett deutschen CD-Enzyklopädie wird von einem Mediengiganten gereicht: Bertelsmann veröffentlichte jetzt sein »Universal-Lexikon« für Windows, das bei einem Preis von um die 120 Mark auch für Normalsterbliche erschwinglich ist.

Die klare Menüstruktur sorgt dafür, daß man sich auch ohne Handbuchlektüre sofort in den Datenbeständen wohlfühlen kann. Wenig Icons, spartanische Pull-Down-Menüs – kaum Extras, aber leichter zu bedienen als ein durchschnittlicher Videorecorder. Sie können sich alle 70.000 Stichwörter alphabetisch ansehen und in den einzelnen Textseiten blättern wie in einem Buch. Der Hauptvorteil des elektronischen

**S**  
Spiele-Tests

Solche schönen Super-VGA-Grafiken sind leider dünn gesät



Trost für den Bundeskanzler: Die anderen Politiker-Portraits sehen nicht minder schramplig aus

kann. Wenig Icons, spartanische Pull-Down-Menüs – kaum Extras, aber leichter zu bedienen als ein durchschnittlicher Videorecorder. Sie können sich alle 70.000 Stichwörter alphabetisch ansehen und in den einzelnen Textseiten blättern wie in einem Buch. Der Hauptvorteil des elektronischen

## BERTELSMANN-UNIVERSAL-LEXIKON

- VGA
- S-Blast
- MIDI
- Maus
- S-VGA
- Roland
- CD-Sound
- Joystick

Programm-Typ: Lexikon  
Hersteller: Bertelsmann  
Ca.-Preis: DM 120,-  
Festplatte: -  
Anleitung: Deutsch  
Drehzahl: Deutsch  
Sprachausgabe: Deutsch

Grafik: ■ ■ ■ ■ ■  
Sound: ■ ■ ■ ■ ■  
Bedienung: ■ ■ ■ ■ ■  
Dokumentation: ■ ■ ■ ■ ■

Füllfaktor 30%

Hardware-Empfehlung:  
486er (min. 25 MHz) mit  
4 MByte RAM und Maus.  
Windows 3.1 erforderlich!

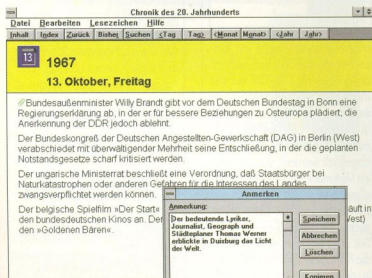
GESAMT-WERTUNG:





Mit mehr als 100.000 Einträgen protzt dieses »Jahrhundertwerk« aus dem Bertelsmann-Verlag.

# 20. JAHRHUNDERTS



Eigene Einträge können den Tagesereignissen problemlos hinzugefügt werden

Wenn es einen Stand auf der Frankfurter Buchmesse gab, den praktisch jedes Fernseherteil belagerte, dann war es der von Bertelsmann Electronic Publishing. Angetan hatte es den Journalisten besonders die Chronik des 20. Jahrhunderts, deren Vorspann mehrmals abgefilmt wurde. Diese Silberscheibe ist Flaggschiff und momentanes Aushängeschild der neuen »BEE Book«-Reihe. Hinter dieser Bezeichnung steckt keine Imker-Literatur – vielmehr firmieren als »Bertelsmann Encyclopedic Electronic Books« die CD-ROM Produkte des Gütersloher Mediengiganten.

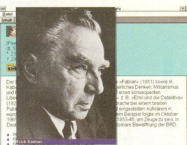
Wenn Sie auch zu den Menschen gehören, die z.B. schon immer wissen wollten, was im Jahr Ihrer Geburt sonst noch weltbewegendes geschah, dann könnte die Chronik des 20. Jahrhunderts für Sie interessant sein. All die mittelschweren und größeren Katastrophen eines jeden Tages dieses Jahr-

hunderts sind auf dieser CD verewigt. Eigene kleine Katastrophen (Geburt, Eheschließung, erster Arbeitstag) können den Tageseinträgen sogar per einfach zu erstellender Festplattendatei hinzugefügt werden.

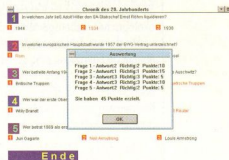
Vom Hauptmenü aus erhalten Sie nach Anwahl einer Jahreszahl und des fraglichen Tages einen Überblick über die wichtigsten Geschehnisse. Bedeutende Ereignisse werden dabei mit einer separaten Textseite gewürdigt. Frei darf man tages- oder jahresweise vor- bzw. zurückblättern und sich den Text auch ausdrucken lassen. Ferner können Sie sich gezielt über Film-premieren, Regierungswechsel, Krisenherde, Uraufführungen und Buchneuerscheinungen informieren. Zur Verfügung stehen zudem statistische Daten wie die Einwohnerzahl oder die Scheidungsrate von Deutschland, Österreich und der Schweiz. Athletische Spitzenleistungen sind nach Sportarten sortiert auf Jahrhundertbasis abrufbar.

Für Spielernaturen gibt es ein integriertes Quiz – aus 800 möglichen Fragen werden per Zufall fünf ausgewählt. Sie müssen nun die richtige Antwort anklicken und erhalten anschließend eine kurze Auswertung. Im Persönlichkeitslexikon sind 5500 Kurzbiographien enthalten. 1230 Personen können auf Fotos besundert werden, zu einigen dürfen Sie sogar Tonaufnahmen (überwiegend Redeausschnitte) lauschen. Die insgesamt 90 Minuten Sprachaufnahme verteilen sich allerdings so gut, daß man ihnen nur über einen speziellen Index auf die Spur kommt. Eine Suchfunktion ermöglicht den raschen Zugriff auf spezielle Daten.

(tw)



Zu wichtigen Persönlichkeiten gibt es Fotos und teilweise auch Tondokumente



Mit einem kleinen Quiz können Sie Ihre Geschichtskennntnisse überprüfen



## THOMAS WERNER

Von Multimedia kann bei der »Chronik des 20. Jahrhunderts« nicht die Rede sein. Die magere Ausstattung mit Bildern, fehlende Videosequenzen und die wenigen Tonaufnahmen lassen selbst ein handelsübliches gedrucktes Lexikon luxuriöser wirken. Um dauerhaft Spaß an dieser CD zu haben, muß man schon wirklich an der Geschichte des Jahrhunderts interessiert sein. Erst dann werden Sie auch die praktische Suchfunktion voll zu würdigen wissen. Für den

nicht gerade günstigen Preis dieses CD-ROMs hätte man mehr erwarten können. Bertelsmann sollte seine Firmenpolitik überdenken und mehr Geld und Arbeit in derartige Produkte stecken – sonst werden sich über kurz oder lang amerikanische Softwarehäuser mit Übersetzungen ihrer Programme des deutschsprachigen Marktes annehmen. Einer solchen Konkurrenz wäre die BEE Book-Reihe in der augenblicklichen Form nicht gewachsen.

## CHRONIK DES 20. JAHRHUNDERTS

- VGA
- S'Blaster
- MIDI
- Maus
- S-VGA
- Roland
- CD-Sound
- Joystick

Programm-Typ: Chronik  
Hersteller: Bertelsmann  
Ca.-Preis: DM 250,-  
Festplatte:  
Anleitung: Deutsch  
Programmtxt: Deutsch  
Sprachausgabe: Deutsch

Grafik: ■■■■■  
Sound: ■■■■■  
Bedienung: ■■■■■  
Dokumentation: ■■■■■

Füllfaktor 50%

Hardware-Empfehlung:  
386er (min.33 MHz) mit 4  
MByte RAM, Windows und  
Maus

GESAMT-WERTUNG:



# THE ANIMALS



Ein Traum wird wahr: Ein ganzer Zoo digitalisiert auf CD. Tiere, Pflanzen, Gehege, Zoowärter und Besucher des Zoos von San Diego wurden optisch und akustisch eingefangen. Etwa 200 Tierarten sind ausrottungsicher auf die CD gebannt. In 82 Videoclips mit insgesamt 60 Minuten Länge, 1300 Farbfotos, zahlreichen Texten und 2 Stunden Geräusch- und Sprachaufnahmen wurde das Leben in einem Tierpark dokumentiert. Auf die Tiere kann nicht nur alphabetisch zugegriffen werden, denn das Zoogelände ist in zehn biogeographische Regionen unterteilt. So kann man Tiere im Kontext der ökologischen Lebensgemeinschaft wahrnehmen. Zudem ist die Teilnahme an Führungen möglich, die unter speziellen Mottos stehen. Als Bonbon ist auch ein Blick hinter die Kulissen vorgesehen – natürlich mitsamt der obligatorischen Fütterung.

Als Demo »Schau mal, was mein PC alles kann« – verfehlt *The Animals* seine Wirkung nicht. Gerne stöbert man im Programm herum und betrachtet die – leider viel zu kurzen und zu kleinen – Videosequenzen. Zoofans werden ihre Freude haben. (hw)

- |             |            |
|-------------|------------|
| ■ VGA       | ■ S-VGA    |
| ■ S'Blaster | ■ Roland   |
| ■ MIDI      | ■ CD-Sound |
| ■ Maus      | ■ Joystick |

Programm-Typ: Multimedia-Zoo  
 Hersteller: Mindscape  
 Ca.-Preis: DM 130,-  
 Festplatte: 4 MByte  
 Anleitung: Englisch  
 Programmtext: Englisch  
 Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ■■■■■  
 Sound: ■■■■■  
 Bedienung: ■■■■■  
 Dokumentation: ■■■■■

Füllfaktor 100%  
 Hardware-Empfehlung:  
 386er (min.25 MHz) mit  
 4 MByte RAM  
 und Maus

GESAMT-WERTUNG:



# THE 1993 GUINNESS MULTIMEDIA DISC OF RECORDS



Unter dem Motto »schneller, höher, weiter« sind zahlreiche Rekorde in dem bekannten Buch der Guinness-Brauerei verewigt. Es war zu erwarten, daß früher oder später eine Software-Umsetzung dieses Best-sellers erscheinen würde. Auf 3600 Einträge können Sie zugreifen, wobei etwa 1000 Rekorde mit digitalisierten Fotos und 40 durch Videoanimationen illustriert sind. Die kurzen Filme werden zwar in einem mickrigen Fenster abgespielt, sind jedoch überwiegend mit Ton unterlegt. Beispielsweise kann man dem Original-Wochenschauspieler von Elvis Presley lauschen. Neben einer alphabetischen Sortierung wurden die Stichworte auch unter Oberbegriffen wie »Sport« oder »Kunst & Unterhaltung« sortiert. Beim »Random Record Explorer« können Sie sich zurücklehnen und zufällig ausgewählte Spitzenleistungen bewundern.

Superlativ-Süchtigen kann dieses Programm empfohlen werden. Die verschiedenen Möglichkeiten auf die Suche nach den absurdsten Höchstleistungen zu gehen, sind ein eindeutiger Vorteil gegenüber der Buchausgabe. (hw)

- |             |            |
|-------------|------------|
| ■ VGA       | ■ S-VGA    |
| ■ S'Blaster | ■ Roland   |
| ■ MIDI      | ■ CD-Sound |
| ■ Maus      | ■ Joystick |

Programm-Typ: Rekord-Verzeichnis  
 Hersteller: Mindscape  
 Ca.-Preis: DM 180,-  
 Festplatte: Englisch  
 Anleitung: Englisch  
 Programmtext: Englisch  
 Sprachausgabe: Englisch

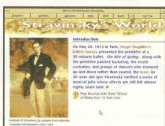
Grafik: ■■■■■  
 Sound: ■■■■■  
 Bedienung: ■■■■■  
 Dokumentation: ■■■■■

Füllfaktor 40%  
 Hardware-Empfehlung:  
 386er (min.25 MHz) mit  
 4 MByte RAM  
 und Maus

GESAMT-WERTUNG:



# MULTIMEDIA STRAVINSKY



Microsoft hat eine Reihe von klassischen Musikstücken lizenziert und bringt diese als CD-ROM auf den Markt. Zum einen erhalten Sie eine exakte Aufnahme des Werkes in perfekter CD-Qualität (kann auch auf normalen CD-Playern abgespielt werden), zum anderen ein Multimedia-Programm, das von allgemeiner Musiktheorie bis hin zum Lebenslauf des Komponisten reicht.

Der erste Titel der Serie, Multimedia Beethoven, ist inzwischen auch in deutscher Sprache erhältlich, bietet aber nur Schwarzweiß-Grafiken. Optisch wesentlich schöner sind die beiden neuen Titel Multimedia Stravinsky und Multimedia Mozart. Bei Stravinsky wird dessen Stück Le Sacre du Printemps genau untersucht. Experte Robert Winter beschreibt, warum dieses Ballett-Stück wegwiesend für die Musikgeschichte des 20. Jahrhunderts war. Leider gibt es keinerlei Video-Sequenzen, sondern nur Musik und Standbilder zu erleben.

Auch für ausgesprochene Klassik-Muffel bieten die CD-ROMs aus dieser Serie einiges an Information: Liebhaber der Musik können sich an wirklich umfassenden Hintergrund-Material laben. (bs)

- |             |            |
|-------------|------------|
| ■ VGA       | ■ S-VGA    |
| ■ S'Blaster | ■ Roland   |
| ■ MIDI      | ■ CD-Sound |
| ■ Maus      | ■ Joystick |

Programm-Typ: Klassik-Führer  
 Hersteller: Microsoft  
 Ca.-Preis: DM 150,-  
 Festplatte: ca. 2,5 MByte  
 Anleitung: Englisch  
 Programmtext: Englisch  
 Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ■■■■■  
 Sound: ■■■■■  
 Bedienung: ■■■■■  
 Dokumentation: ■■■■■

Füllfaktor 100%  
 Hardware-Empfehlung:  
 386er (min. 33 MHz) mit  
 4 MByte RAM, Super VGA  
 und Maus. Windows 3.1  
 erforderlich.

GESAMT-WERTUNG:



# PC KARAOKE



Auch wenn Sie sogar für die Fischer-Chöre zu schräg singen: Mit diesem Programm können Sie sich endlich einmal als Lead Vocalist profilieren. In Japan begann es schon vor Jahren, daß Laien vor Publikum zu den Melodien bekannter Songs den Text schmickten. Je schräger der Vortrag ungewollt gerät, desto amüsierter sind die Zuhörer. Es war nur eine Frage der Zeit, bis diese »Karaoke« genannte Form der Selbstdarstellung via Vereinigte Staaten den Weg nach Europa fand.

Sirius Publishing hat auf sein CD-ROM eine bunte Mischung von 12 amerikanischen Songs gepackt, von denen viele auch in Europa Ohrwürmer sind. Die Musik läuft von CD, während der Liedtext auf dem Bildschirm erscheint. Die jeweils zu singenden Worte werden farblich hervorgehoben. Wem die mitgelieferten Titel nicht reichen, der kann für den Preis einer Audio-CD Nachschub kaufen.

»New York, New York« oder »Pretty Woman« können sicher auch hier zum Mitsingen anregen, insofern Sie keine Berührungängste vor englischen Texten haben. Leider ist die Schulzen-Auswahl ansonsten auf ein U.S.-Publikum zugeschnitten. (hw)

- |             |            |
|-------------|------------|
| ■ VGA       | ■ S-VGA    |
| ■ S'Blaster | ■ Roland   |
| ■ MIDI      | ■ CD-Sound |
| ■ Maus      | ■ Joystick |

Programm-Typ: Mitsing-Programm  
 Hersteller: Sirius Publishing  
 Ca.-Preis: DM 120,-  
 Festplatte: Englisch  
 Anleitung: Englisch  
 Programmtext: Englisch  
 Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ■■■■■  
 Sound: ■■■■■  
 Bedienung: ■■■■■  
 Dokumentation: ■■■■■

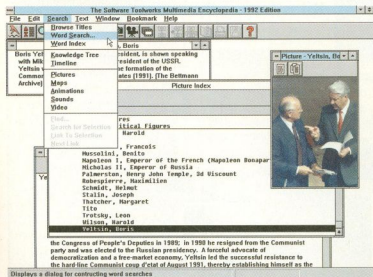
Füllfaktor 9%  
 Hardware-Empfehlung:  
 386er (min.25 MHz) mit  
 4 MByte RAM  
 und Maus

GESAMT-WERTUNG:





# THE SOFTWARE TOOLWORKS MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA



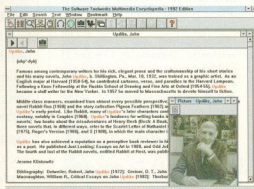
**Windows-Komfort und gute Bedienung: Das Blättern in den üppigen Datenbeständen macht richtig Spaß**

**W**as wir Ihnen vor ein paar Seiten vorgestellt haben, ist der (relative) Gipfel deutscher Nachschlagewerk-Programmierskunst auf CD-ROM. Das »Universal-Lexikon« und die »Chronik des 20. Jahrhunderts« sind ja ganz nett, kratzen aber nur an der Oberfläche der Fähigkeiten dieses Mediums. Wie ein vernünftiges Multimedia-Nachschlagewerk aussehen kann, macht der amerikanische Hersteller Software Toolworks vor. Seine »Multimedia Encyclopedia« gilt als Vorzeigeprogramm in diesem Genre. Wer entsprechend gute Englischkenntnisse hat, ist mit dem Kauf dieses Titels wesentlich besser beraten als mit den behäbigen deutschen Titeln aus Gütersloh.

Für Ausführlichkeit und Umfang bürgt der Verweis auf die Tatsache, daß die Datenmenge eines 21-bändigen Buchlexikons auf eine einzige CD übertragen wurde. Das macht sich nicht nur bei der Fülle von Begriffen bemerkbar; die Texte zu den einzelnen Artikeln sind wesentlich ausführlicher als beim Bertelsmann Universal-Lexikon. Besonders peinlich ist dies beispielsweise bei Erklärungen zu deutschen Städten oder Politikern – das amerikanische Lexikon spendet ausführlicheres Wissen als der deutschsprachige Rivale.

Damit man sich im Datendschungel zurechtfindet, erlaubt das Programm komfortablen Blättern und bietet eine ebenso schnelle wie schlaue Suchfunktion.

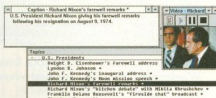
**Anschauungsunterricht für deutsche Programmierer: Die Amerikaner machen vor, wie gut ein professionell gestaltetes CD-ROM-Nachschlagewerk aussehen kann.**



**Ist die Suchfunktion aktiv, wird der gefundene Begriff im Text rot dargestellt**

Innerhalb weniger Sekunden werden alle Lexikonbeiträge nach bestimmten Wörtern durchkämmt; als Filter können Sie auch Verknüpfungen angeben (z.B. Anzeigen aller Beiträge in denen sowohl die Worte »Europäische Gemeinschaft« als auch »Margaret Thatcher« vorkommen).

Die Titelliste zeigt dann alle Beiträge, welche den gesuchten Begriff enthalten. Ein Doppelklick genügt, und schon steht der entsprechende Text auf dem Bildschirm. Mit solchen Querverweisen springt man munter hin und her; ein »Wissensbaum« (Knowledge Tree) und eine geschichtliche Chronik helfen zusätzlich beim Vorantasten. Weiterer Pluspunkt: Dieses US-Lexikon nutzt die Multimedia-Talente Ihres PCs wesentlich besser aus als Bertelsmanns Beitrag. Die deutschen Programmierer zeigen mit schönen Bildern; wenn doch mal eine Grafik serviert wird, dann handelt es sich meistens um eine



**Eine Handvoll Videos mit Originalton dokumentieren historische Ereignisse**

deprimierend schlichte Schwarzweiß-Skizze. Die Multimedia Encyclopedia bietet über 3000 Bilder – egal, ob Schriftsteller, berühmte Gemälde, Politiker oder Rockstars; Qualität und Quantität sind sehr erfreulich.

Auch bei der Anzahl der Tondokumente und der Videoclips wird das deutsche Universal-Lexikon überholt. In speziellen Menüs können Sie direkt auf alle audio-visuellen Leckerbissen zugreifen.

Zu Redaktionsschluß lag uns die 1992-Ausgabe der Encyclopedia vor, die immerhin aktuelle Themen wie »Cyber-space« oder »GUS« enthält. Eine neue, überarbeitete Version dürfte aber in den nächsten Wochen erscheinen. Falls Sie mit dem Kauf eines neuen CD-ROMs oder einer Soundkarte liebäugeln, sollten Sie auf etwaige Software achten, die im Preis inklusive ist. Die Multimedia Encyclopedia gehört zu den »meistgebundenen« Titeln; mehrere Hersteller liefern das Programm gleich mit. (hl)

## MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA

- VGA
- S'Blaster
- MIDI
- Maus
- S-VGA
- Roland
- CD-Sound
- Joystick

**Programm-Typ:** Lexikon  
**Hersteller:** Software Toolworks  
**Ca.-Preis:** DM 120,-  
**Festplatte:** 0,5 MByte  
**Anleitung:** Englisch  
**Programmtxt:** Englisch  
**Sprachausgabe:** Englisch

**Grafik:** ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐  
**Sound:** ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐  
**Dokumentation:** ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

**Füllfaktor 75%**

**Hardware-Empfehlung:**  
486er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.  
Windows 3.1 erforderlich.

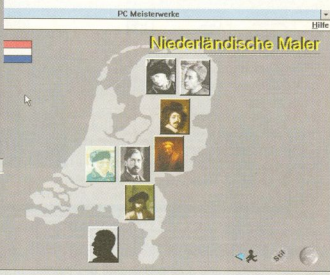
GEAMT-WERTUNG:

80



# PC MEISTERWERKE

In dieser digitalen Gemäldesammlung sind 250 Werke von 40 berühmten Künstlern enthalten.



Viele bedeutende Kunstwerke können in einer ansehnlichen Wiedergabequalität bestaunt werden

**M**anchmal kann man als Kunstliebhaber schon verzweifeln: unter der Woche geht die Arbeit vor, am Wochenende jedoch schließen die Museen schon am frühen Nachmittag, kurz nachdem man sich aus dem Bett herausgequält hat. Kommt man dann endlich einmal in den Genuss eines freien Tages, so fällt dieser garantiert auf einen museumslosen Montag, oder der betreffende Musentempel wird just seit einigen Tagen renoviert. Trost spendet da ein Programm



Zu jedem Künstler ist eine Kurzbiographie vorhanden



## THOMAS WERNER

Offen gestanden habe ich persönlich schon lange auf ein derartiges Programm gewartet. Flimmern den lieben Tag nur die einbittige Tabellenkalkulation, die ungeliebte Textverarbeitung oder ein hektisches Computerspiel über den Bildschirm, so kann sich das Auge an den Gemälden endlich einmal laben. Durch die hohe Darstellungsqualität ist optischer Genuss angesagt.

Doch die Software ist leider bei weitem nicht perfekt: Zu sporadisch und ungenau sind die Informationen zu den einzelnen Werken. Hier hätte ich mir ausführlichere Texte – mög-

lichst per Sprachausgabe vorgelesen – gewünscht. Bei PC Meisterwerke wird man (ähnlich wie in einem typischen deutschen Museum) meist ohne Hilfestellung mit dem Bild alleingelassen.

Hinzu kommt, daß nicht nur wichtige Gemälde sondern auch prägende Künstler schlicht unterschlagen wurden. Zu einzelnen Ländern und Epochen ist nur ein einziger Maler präsent.

Rundum lebenswert ist hingegen die gelungene Bedienung, durch die auch die von einer Muse geküßten Technikhasen mit dem Programm umgehen können.

Mit der Länderauswahl lassen sich alle Maler einer Region herausuchen

bekannte Persönlichkeiten wie Dürer, Rembrandt, Spitzweg oder Picasso. Die berühmte »Mona Lisa« von Leonardo da Vinci ist nur eines von 250 vorgestellten Meisterwerken. Ausgewählt werden die Bilder über einen Künstlerindex (von A bis Z), über die Epoche oder das Heimatland des Malers. Ob Renaissance, Manierismus, Klassizismus oder Impressionismus – alle Stilrichtungen werden bei Bedarf mit Texten und den Bildern der zugeordneten Meister erläutert. Kurze Biographien erhellen den persönlichen Hintergrund, vor dem die Gemälde entstanden. Einige Werke haben über die Basisinformationen (Maler, Epoche, Entstehungsjahr, Größe, Museum) ein Info-Icon, über das ein kurzer Text abgerufen wird, der speziell auf dieses ein Bild eingeht.

In den Texten sind einige Schlüsselbegriffe farbig markiert, über die man im Hyper-Text-Stil direkt zu einem Gemälde, zu anderen Künstlern oder Epochen weiterspringt. Als Hilfestellung werden in der Statuszeile am unteren Bildschirmrand die vom Mauszeiger überfahrenen Icons erklärt. Hier lesen Sie bei manchen Werken auch Zusatzinformationen über bestimmte Details wie die dargestellten Personen. (tw)

## PC MEISTERWERKE

- ☐ VGA
- ☐ S'Blaster
- ☐ MIDI
- ☐ Maus
- ☐ 5-VGA
- ☐ Roland
- ☐ CD-Sound
- ☐ Joystick

Programm-Typ: Gemäldesammlung  
 Hersteller: Markt & Technik  
 Co.-Preis: DM 100,-  
 Festplatte: 7 MB  
 Anleitung: Deutsch  
 Programmtext: Deutsch  
 Sprachausgabe: -

Grafik: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐  
 Sound: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐  
 Bedienung: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐  
 Dokumentation: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Füllfaktor 10% ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Hardware-Empfehlung:  
 386er (min. 33 MHz) mit 4 MB RAM, Super VGA und Maus. Windows 3.1 erforderlich.

GESAMT-WERTUNG:







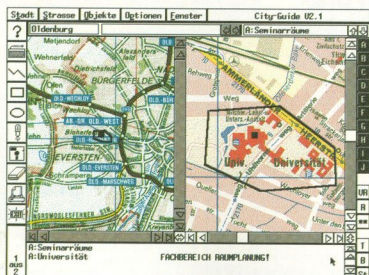
# FALK PLAN CITY-GUIDE

**Deutschland digital –  
63 Stadtpläne im Falk-  
Standard auf zwei CDs.**

**D**ie Kartographie zählt zu den Grundaulen unserer Zivilisation. In welche Regionen auch immer wagemutige Menschen vordrang – stets wurden die neu entdeckten Gebiete vermessen, kartographiert und archiviert, denn es mußte schließlich alles seine gottgefällige Ordnung haben. Die Polynesier hielten es so (und fertigten kunstvolle Seekarten an) und auch Kolumbus, Cook und James T. Kirk machten da keine Ausnahme. Wo immer ein zivilisierter Fuß unbekannten Boden betrat, folgte ihm ein Rudel von Geographen und Kartenzeichnern.

In jüngster Vergangenheit schlug der menschliche Entdeckergeist eine völlig neue Richtung ein. Nicht mehr Eiswüsten, Berggipfel und Urwälder zogen ihn an – stattdessen brach er auf, um sich der wahrhaft ultimativen Herausforderung zu stellen: Der Erkundung der Großstädte.

In der Folgezeit entstanden zahlreiche Kartenwerke, die in unterschiedlichen Philosophien gestaltet sind. Besonders bekannt sind die Falk-Karten – die zahlreichen Schnitte, die diese Stadtpläne kennzeichnen, hat mancher unwissende Kunde jedoch schon für einen Akt von Vandalismus gehalten. Trotz der ungewöhnlichen Faltung mit den vielen Luftschlitzen erfreuen sich die Werke des Falk-Verlages ungebrochener Beliebtheit.



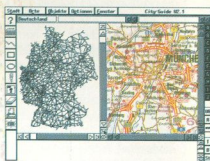
Ihnen wichtige Orte können Sie mit eigenen Markierungen und Bemerkungen versehen

dem Bildschirm erkennbare Ausschnitt ist natürlich in jede Richtung verschiebbar. Zudem ist es möglich, den jeweils sichtbaren Teil des Stadtplans auszudrucken.

Mittels des Straßenverzeichnisses läßt man den Computer gezielt nach einer Adresse suchen – allerdings wird nicht die angewählte Straße sondern das umgebende Planquadrat markiert.

Punktsymbole oder Linien können in die Karten eingezeichnet und mit einem erläuterndem Text für den unteren Bildschirmrand versehen werden. Auf diese Art heben stolze Eigenheimbesitzer Ihr Haus hervor oder kennzeichnen Verliebte den Platz, an dem sie aufeinandertrafen.

Die City Guides kommen in fünf verschiedenen Varianten: In der »Singleversion« darf man nur einen Stadtplan je Installation abrufen. Beim »Special« sind 10 Karten gleichzeitig installierbar und in der »Basisversion« erhalten Sie Zugriff auf alle 63. Außerdem gibt es noch Versionen mit 50 oder 2500 möglichen Eigen-Markierungen pro Stadt. Die integrierte Wegeoptimierung (wie von A nach B) kann bislang übrigens nur anhand der Hauptverkehrswege angesetzt werden. (tw)



Eine Deutschlandkarte gibt es als Bonus dazu

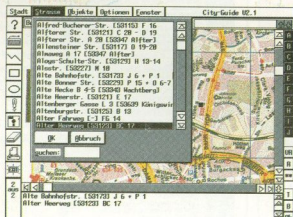
**THOMAS  
WERNER**



Natürlich haben die beiden CDs erst einmal einen gewissen Fernwehbonus – mal eben nachzuschauen, wie die Duisburger Innenstadt auf einer Karte aussieht oder ob sich in Osnabrück viel seit dem letzten Aufenthalt verändert hat, kann schon einen Reiz haben...

Der praktische Nutzen erschließt sich jedoch nur schwer. Die unklaren Ausdrücke eines kleinen Kartenausschnitts ersetzen wo kam einen herkömmlichen Stadtplan und werden Ihnen keine Orientierungshilfe sein. Selbst am Bildschirm verliert man aufgrund der unübersichtlichen Darstellung sehr schnell den Überblick. Hinzu kommt noch eine recht umständliche Bedienung; sowohl dabei als auch im bescheidenen Handbuch wollte jemand wohl den Techniker herauskehren und handelte nach dem Motto »Warum einfach, wenn's auch kompliziert geht«.

Wenigstens brauchen Sie sich keine Sorgen wegen der limitierten Kartenauswahl in der »Single-Version« zu machen. Wenn man einen anderen der 63 Stadtpläne benötigt, braucht man nur das Programm von der Festplatte zu löschen und neu zu installieren – was maximal zwei Minuten in Anspruch nimmt.



### Das Straßenverzeichnis: Wo war noch gleich der Alte Heerweg in Bonn?

## FALK PLAN CITY-GUIDE

- |             |            |
|-------------|------------|
| ■ VGA       | □ S-VGA    |
| □ S'Blaster | □ Roland   |
| □ MIDI      | □ CD-Sound |
| ■ Maus      | □ Joystick |
- Programm-Typ:** Stadtplan-sammlung  
**Hersteller:** CIS City Information System, Würzburg  
**Ca.-Preis:** DM 90,- bis 160,- DM  
**Festplatte:** 1 MByte  
**Anleitung:** Deutsch  
**Programmtext:** Deutsch  
**Sorgchauseaaber:** -

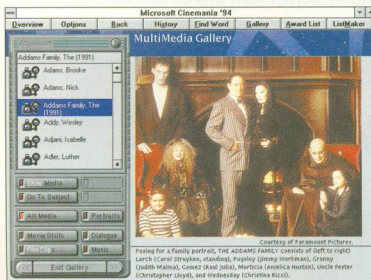
**Grafik:** ■■■■  
**Sound:** □□□□  
**Bedienung:** □□□□  
**Dokumentation:** ■■■■

**Füllfaktor 80%**

**Hardware-Empfehlung:**  
 386er (min.33 MHz) mit 4  
 MByte RAM, VGA, Windows  
 und Maus

GESAMT-WERTUNG:





**Familienfoto fürs CD-ROM:** Zu fast allen Kassenschlagern gibt es Szenenfotos

Vor einem Jahr erschien die erste Ausgabe von »Cinemanias«, einem Filmlexikon von Microsoft. Die Programmierer hatten einfach mehrere Bücher zum Thema Kino lizenziert, sich mit gut tausend Fotos eingedeckt und alle Informationen so perfekt verknüpft, daß man durch intelligente Suchfunktionen in Sekundenschnelle alle Filme von Blake Edwards, die größten Flops von 1973 oder den letzten Streifen von Steve McQueen finden konnte. Natürlich ist so ein Lexikon nie auf dem neuesten Stand, da ja ständig frische Filme gedreht werden. Jährliche Updates von Cinemanias sind also angekündigt. Für das brandneue »Cinemanias 1994« (das in Europa »Cinemanias 1.1« heißen soll) haben die Entwickler aber nicht nur ein paar neue Filmkritiken dazugepatcht, sondern das Programm von vorne bis hinten generalüberholt.

Geblieben ist der grobe optische Aufbau: Eine Fernbedienung am linken Bildschirmrand dient zum schnellen Blättern in den Informationen, am rechten Rand können Sie die einzelnen Texte lesen. Fotos von Schauspielern und grafisch gestaltete Informationen sehen Sie in der Fernbedienung selbst, Szenenfotos und Filme hingegen rechts in größerem Format. Filme? Richtig – Microsoft hat Szenen aus knapp zwei Dutzend Hollywood-Klassikern lizenziert und bietet etwa 20 Minuten Video in guter Qualität. So können Sie beispielsweise aus »Krieg der Sterne« den Kampf zwischen Obi-Wan Kenobi und Darth Vader erleben, mit Humphrey Bogart und Ingrid Bergman nach »Casablanca« fahren oder den verückten Hannibal Lecter aus »Das Schweigen der Lämmer« kennenlernen – allerdings immer in den englischen Ori-



## BORIS SCHNEIDER

**CD-ROM-Traum für Kinofans:**  
Die neue Cinemania- Version  
läßt kaum noch Wünsche  
offen. Dank der verbesserten  
Technik macht das Blättern in  
den kompetenten Datenmenüs

gen enorm viel Spaß. Gute Englischkenntnisse sind aber Pflicht; aus lizenzrechtlichen Gründen ist bis auf weiteres leider keine deutsche Übersetzung in Sicht.

**Das Pflicht-ROM für den englischkundigen Filmfreak stammt von Microsoft. In der neuen, verbesserten Version bietet CinemaMania eine Fülle von Kritiken, Bildern, Sound-Clips und betörenden Video-Animationen.**

sieht es am beeindruckendsten aus.

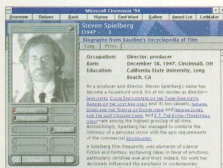
Aus der Abteilung Sound, die bisher nur Dialog-Schnipsel aus, gibt es jetzt auch eine spezielle Filmmusik-Rubrik. Die Auswahl ist enorm: Von fast jeder weltbekannten Filmmusik gibt es hervorragende digitalisierte Ausschnitte zu hören. Sei es das James-Bond-Thema, das Mancini-Meisterwerk zum «Rosa roten Panther», die klassischen Klänge aus «2001» – selbst das nervenzerebrende Streicher-Crescendo aus «Psycho» ist mit dabei.

Natürlich können Sie zu allen wichtigen Filmen auch diverse Details abrufen: Oscars und Oscar-Nominierungen, Schauspieler, Drehbuchautor und Regisseur, Erscheinungsdatum und Laufzeit. Nun, solche Daten und Kritiken könnte man auch aus einem billigeren Taschenbuch entnehmen, warum also als CD-ROM? Weil Cinemania Ihnen per Hypertext das lästige Suchen und Blättern erspart. Nachdem Sie die Kritik des James-Bond-Films »Dr. No« aufgeschlagen haben, genügt ein einziger Mausklick auf den im Text erwähnten Namen »Sean Connery«, um dessen Biographie aufzurufen.

Außerdem gibt es eine famose Suchfunktion, die blitzschnell genau daß findet, was Sie wollen: Sie suchen einen Science-fiction-Film, der irgendwann in den 70er-Jahren produziert wurde? Im Such-Fenster geben Sie diese Eckdaten an und erhalten sofort eine Liste aller bekannten Streifen, auf die diese Daten zutreffen. (bs)

ginalversionen.

Microsoft verwendet dazu eine neue, aufgebohrte Version von Video für Windows, die bessere Bildqualität bei größeren Fenstern verspricht; die Filme haben also keine Briefmarkengröße, sondern zeigen schon reichlich Details. Ein 256-Farben-Treiber ist dazu allerdings sehr empfehlenswert, mit einer True-Color-Grafikkarte




Wenn eine Kritik Sie auf Steven Spielberg aufmerksam gemacht hat, genügt ein Doppelklick, um dessen Lebensgeschichte aufzurufen

## CINEMANIA 1994

- VGA
- S'Blaster
- MIDI
- Maus
- S-VGA
- Roland
- CD-Sound
- Joystick

**Programm-Typ:** Lexikon  
**Hersteller:** Microsoft  
**Ca.-Preis:** DM 150,-  
**Festplatte:** 1 MByte  
**Anleitung:** Englisch  
**Programmtext:** Englisch  
**Sprachausgabe:** Englisch

**Grafik:** ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■  
**Sound:** ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■  
**Bedienung:** ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■  
**Dokumentation:** ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

**Füllfaktor 100%**   
**Hardware-Empfehlung:**  
 486er (min. 25 MHz) mit 4  
 MByte RAM, Maus und Super  
 VGA. Windows 3.1 erforder-  
 lich.

GESAMT-WERTUNG



# THE LIFESTYLES OF THE RICH & FAMOUS COOK BOOK

Es muß nicht immer Kaviar sein: Über 150 Kochtips von mehr oder weniger prominenten Zeitgenossen bieten auch Fischrogen-Verächtern etwas passendes.

Ab einer gewissen Einkommensschwelle wird das Essen zum Zeitvertreib und zu einem gesellschaftlichen Ereignis. Statt im Unterhemd den angebrannten Linseneintopf in sich hineinzulöffeln, klettert man, vornehm in einen Frack gezwängt, auf Wohltätigkeitsveranstaltungen mit der Lachscreme.

Bei »Wir essen für verhungerte Kinder« oder dem »Kaviar-Dinner gegen Obdachlosigkeit« kommt es nicht nur auf's Genießen an, sondern darauf, beim Schmatzen auch gehört, gesehen und gefilmt zu werden.

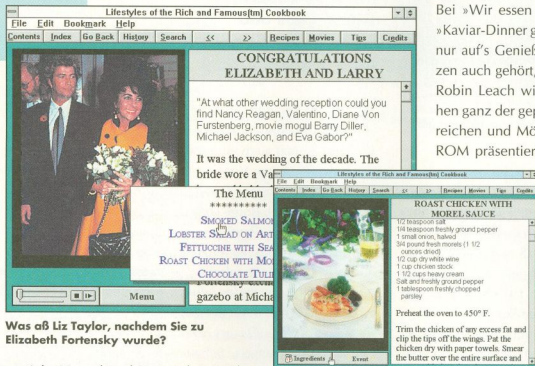
Robin Leach widmet sich im amerikanischen Fernsehen ganz der gepflegten Lebensart der Reichen, Superreichen und Mächtigen-Milliardäre. Auf einem CD-ROM präsentiert er nun 150 von Prominenten empfohlenen Kochrezepte. Viele der Namen werden nur Klatschkolumnen-Insidern etwas sagen; unter anderem findet man jedoch auch die Liebesspeisen des Komikers Jerry Lewis, der Denver-Öma Joan Collins, der Ex-Milliardärgespielerin Ivana Trump und des blaß-blauen Lagüchens Brooke Shields.

Die Tennisspielerin Chris »Ich kauf nie Schokoriegel« Evert empfiehlt beispielsweise ihren speziellen Hühnchensalat. Das Hochzeitsmahl der Vermählung von Elizabeth Taylor mit Larry Fortensky ist ebenso enthalten wie Speisen von den Cannes Filmfestspielen.

Neben den Rezepten sind noch allgemeine Informationen über die Stars und ihr Verhältnis zum Essen enthalten. Teilweise werden diese Texte von Robin Leach gesprochen, insgesamt neun Videosequenzen zeigen die Prominenten in Aktion.

Einzelne Speisen, Zutaten oder Personen kann man bei Bedarf auch über einen Index oder die Suchfunktion orten. Sowohl eine Kurzbeschreibung einzelner Gewürze als auch eine Tabelle mit Maßen und Gewichten stehen dem ambitionierten Gastgeber zur Verfügung.

Unverzichtbar ist die Möglichkeit, sich die ausserkoren Rezeptre für die nächste von Ihnen ausgerichtete Filmpremiere oder Oscar-Verleihung ausdrucken zu lassen.



Was aß Liz Taylor, nachdem Sie zu Elizabeth Fortensky wurde?

Viele Menschen hängen dem Irrglauben an, die Nahrungsaufnahme diene vorwiegend der Versorgung des Körpers mit wichtigen Grundstoffen und Energie. Diesen Denkfehler begehen sie, weil ihnen das nötige Kleingeld und die Muße fehlen, um zu der richtigen Erkenntnis zu kommen. Zu ändern scheint sich diese ignorante Einstellung offenbar erst, wenn man nicht mehr den ganzen lieben langen Tag für das trockene Brot ackern muß, das man dann am Abend – zusammen mit einem Schluck abgestandenen Wassers – genießt.

## Die Rezepte können problemlos ausgedruckt werden



## THOMAS WERNER

Der Alptraum eines jeden Gastgebers: Michael Jackson oder Elizabeth Taylor schauen überraschend auf einen Sprung bei Ihnen vorbei – vielleicht sogar gemeinsam – und Sie wissen nicht, was Sie kochen sollen. Wer nicht nur Dosenravioli oder Currywurst anbieten möchte, und den Rezepten von Jerry Lewis mehr Vertrauen schenkt als denen seiner Mutter, erhält mit diesem CD-ROM eine wahre Fundgrube.

Leider wurden die Prominenten nicht beim Kochen gefilmt – was wohl teilweise sehr belustigend gewirkt hätte.

Außerdem wäre es nett und vor allem praktisch gewesen, die Gerichte in einem speziellen Menüpunkt nach Vorspeisen, Fisch-/Fleisch-Gerichten, Desserts etc. zu ordnen. Die angesichts der kurzen, briefmarkengroßen Videosequenzen bescheidene Multimediaalität wird durch die Originalität dieses leicht absurden Programms wieder wettgemacht.

Einmalig ist die kommentierende Stimme von Robin Leach, in der trotz vorgegebener Ernsthaftigkeit ständig ein ironischer Unterton mitschwingen scheint.

## THE LIFESTYLES OF THE RICH & FAMOUS COOK BOOK

- ☐ VGA
- ☐ S'Blaster
- ☐ MIDI
- ☐ Maus
- ☐ S-VGA
- ☐ Roland
- ☐ CD-Sound
- ☐ Joystick

Programm-Typ: Multimedia-Kochbuch  
 Hersteller: Compton's New Media  
 An.-Preis: DM 100,-  
 Festplatte: 1 MByte  
 Anleitung: Englisch  
 Spieltext: Englisch  
 Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐  
 Sound: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐  
 Bedienung: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐  
 Dokumentation: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Füllfaktor 50%

Hardware-Empfehlung:  
 386er (min. 33 MHz) mit  
 4 MByte RAM, Super VGA,  
 Windows und Maus

GESAMT-WERTUNG:





# HILFE !!!

**W**er hätte nicht schon verzweifelt an einem Spiel festgehangen, weil ein dummer Troll die wichtige Brücke nicht freigab oder der böse Obermoltz im 93. Level sich nicht besiegen ließ...

In solchen Fällen ist man für Tricks äußerst dankbar, zumal damit so manches Wochenende gerettet wird. Wenn Sie anderen Leidensgenossen mit Tips zu gängigen CD-Spielen auf die Sprünge helfen wollen, dann schreiben Sie uns:

DMV-Verlag

Redaktion CD Player

Kennwort Tips&Tricks

Gruberstr. 46a

85586 Poing

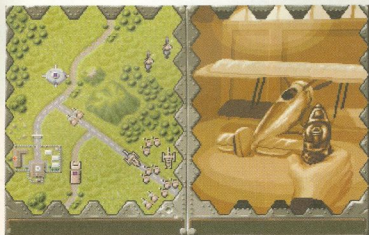
Bitte geben Sie ein Wunschspiel an, daß Sie im Falle einer Veröffentlichung als Lohn für Ihre Mühe erhalten möchten.  
(tw)

## KLEIN & FEIN

Speziell kleinen Tips und Mogeltricks für CD-ROM-Spiele ist diese Rubrik gewidmet.

### History Line 1914-1918

Solospieler werden sich über die folgenden Passwörter für das Weltkriegs-Strategiespiel freuen:



Keine Panik an der Westfront...

### Inca

Keine Panik bei Coktel Visions Adventure:

Die Lebensenergie kann man mit der Tastenkombination »Strg+Alt+Shift« wieder aufladen.

### Gobliins

Rätsel satt warten bei dem Programm mit den putzigen Figuren und netten Gags auf Sie. Wir verraten die Levelcodes:

| LEVEL | PASSWORT |
|-------|----------|
| 02    | VQVQFDE  |
| 03    | ICIGCAA  |
| 04    | ECPQPCC  |
| 05    | FTWKFFN  |
| 06    | HQWFTFW  |
| 07    | DWNDGBW  |
| 08    | JCJCJHM  |
| 09    | ICVCGGT  |
| 10    | LQPCUJV  |
| 11    | HNWVGKB  |
| 12    | FTQKVL   |
| 13    | DCPLQMH  |
| 14    | EDWGNPL  |
| 15    | TONGTOV  |
| 16    | IQDNKQO  |
| 17    | IQDNKQO  |
| 18    | KKKPURE  |
| 19    | NGOGKSP  |
| 20    | NNGWTTT  |
| 21    | TQNGFVC  |

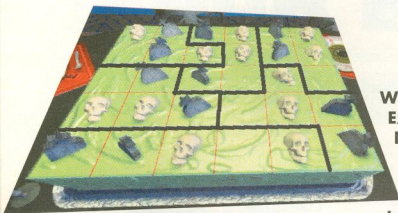


Die Rettung für alle Koboide naht!

| KARTE | DEUTSCHLAND | FRANKREICH | KARTE | DEUTSCHLAND | FRANKREICH |
|-------|-------------|------------|-------|-------------|------------|
| 01    | Pulse       | Battle     | 13    | Gotha       | Signs      |
| 02    | Civil       | Goose      | 14    | Balon       | House      |
| 03    | Mouse       | Sport      | 15    | Pause       | Sigma      |
| 04    | Yenom       | Bimbo      | 16    | Elite       | Seven      |
| 05    | Noise       | Tempo      | 17    | Infra       | Zombi      |
| 06    | Right       | Baron      | 18    | Hills       | Moves      |
| 07    | Orkan       | Bummm      | 19    | Cobra       | Blade      |
| 08    | Front       | Level      | 20    | Atals       | Zorro      |
| 09    | Ratio       | Toxin      | 21    | Amper       | Stone      |
| 10    | Parts       | Princ      | 22    | Rhein       | Mosel      |
| 11    | Plane       | Clean      | 23    | Candl       | Order      |
| 12    | Flame       | Xenon      | 24    | Stern       | Sodom      |

**D**ie Story ist gruselig, die Puzzles grausig: Bei »The 7th Guest« müssen Sie 22 harte Kopfnüsse knacken, die sich nur Denksport-Liebhabern auf Anhieb erschließen. Unser Haus-Exorzist Boris Schneider hat die Rätsel gebändigt und gibt Ihnen wertvolle Tips.

## DER KUCHEN



So wie Stauf das Rätsel stellt (sechs gleiche Stücke), ist es natürlich unlösbar. Es gibt aber mehrere Methoden, sechs gleich große, aber verschieden geformte Stücke zu schneiden. Eine dieser Lösungen sehen Sie im Bild. Um ein Stück auszuschneiden, klicken Sie seine fünf Quadrate mit der Maus an; nach dem fünften Quadrat wird es automatisch entfernt.

## DIE SPINNEN

Das Puzzle auf der Eingangstür können Sie erst nach dem Kuchen-Puzzle lösen. Sieben Spinnen müssen erst abgesetzt und dann ein Feld



weit bewegt werden. Am einfachsten geht das nach folgendem Strickmuster: Fangen Sie irgendwo an, bewegen Sie die Spinne auf ein beliebiges Feld. Die zweite Spinne müssen Sie dann so absetzen, daß es Ihnen möglich ist sie auf den Platz zu ziehen, an dem die erste Spinne vorher war. Wenn es immer noch nicht klappt, orientieren Sie

# »THE 7TH GUEST« HAUS DER PUZZLES

**Wer nicht gerade ein Experte im Umgang mit Denksportaufgaben ist, wird unsere detaillierte Lösung aller Puzzles aus 7th Guest sehr zu schätzen wissen.**

sich bitte am Bild: Setzen Sie erst eine Spinne auf B und ziehen sie nach A, dann setzen Sie eine Spinne auf C und ziehen sie nach B, und so weiter.

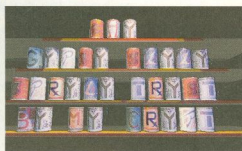
## DAS TELESKOP

Wenn Sie durch das Teleskop sehen, erscheint das Labyrinth auf dem Mars. Beginnend beim Buchstaben



»T« müssen Sie über die Kanäle einen englischen Satz bilden. Folgen Sie einfach unserer Grafik oder versuchen Sie es mal mit dem Satz »There is no possible way«.

## DIE GEWÜRZDOSEN



Die Dosen lassen sich nur zu einem englischen Satz anordnen: »SHY GYPSY SLILY SPRILY TRYST BY MY CRYPT«. Sie müssen so lange zwei Dosen miteinander tauschen, bis Sie an diesem Satz angekommen sind.



## DAS HERZLABYRINTH

Wie viele von Menschenhand geschaffene Labyrinth ist auch dieses sehr einfach zu lösen, wenn Sie sich vom Ausgang nach vorne arbeiten - dann sind die Schalterstellungen sofort eindeutig festzulegen. Zur Sicherheit sehen Sie im Bild, wie das Blut durch die Röhren fließen muß.

## DIE ACHT DAMEN

Das Acht-Damen-Problem lautet: Wie stellt man acht Damen so auf ein Schachbrett, daß sie sich nicht gegenseitig



schlagen können? Es gibt mehrere Lösungen für dieses Puzzle, eine mögliche sehen Sie in unserem Bild.

## DIE BLÜMCHEN-DECKE



Bei diesem Puzzle dürfen Sie auf dem Spielbrett nur drei oder fünf Steine weit springen, wahlweise nach vorne oder hinten. Ziel ist es wieder einmal, einen Satz zu bilden. Die Sternchen stehen für Leerzeichen zwischen den Worten. Der fertige Satz lautet »THE



SKY IS RUDDY YOUR FATE IS BLOODY« - es gibt nur eine Lösung, ihn zu erreichen.

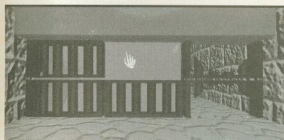
## DIE LÄUFER

Die Aufgabe: Die Läufer auf der linken und der rechten Seite vertauschen. Läufer können nur diagonal



ziehen. Sie dürfen aber keinen Läufer auf ein Feld bewegen, auf dem er von einem anderen der gegnerischen Farbe geschlagen werden könnte. Allerdings müssen Sie nicht Züge von Schwarz und Weiß abwechseln. Sie dürfen auch mehrere Züge hintereinander mit einer Farbe machen. Die kritischen Figuren sind die vier Eck-Figuren; kümmern Sie sich zuerst um diese, dann gehen die vier mittleren Figuren recht einfach. Wenn Sie nicht darauf kommen, benutzen Sie ruhig das Rätselbuch in der Bücherei; dafür gibt es keine »Strafe«.

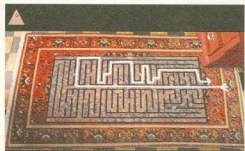
## DAS SCHIEBEGITTER



Verschieben Sie hier die Gitter so, daß sich ein kreisförmiger Durchgang auf der rechten Seite ergibt. Das Rätsel ist sehr einfach.

## DAS KELLERLABYRINTH

Versuchen Sie gar nicht erst, das komplette Keller-Labyrinth von Hand zu erforschen; dank der dauernden Sprachausgaben in Sackgassen würde es Stunden dauern. Eine Karte des Labyrinths finden Sie im ersten Stock in einem der Schlafzimmer auf einem Teppich. Benutzen Sie den weiß eingetragenen Weg.



## DIE SÄRGE



Für das Puzzle mit den Särge gibt es keine eindeutige Lösung, da die Ausgangssituation vom Zufall abhängig ist. Sie müssen alle Särge schließen, um das Puzzle zu lösen. Ein Sarg schaltet dabei die umliegenden Särge um – geöffnete schließen sich und umgekehrt. Der mittlere Sarg schaltet zusätzlich die oben, unten links und rechts stehenden um. Die Ecksärge beeinflussen die vier Särge in der jeweiligen Ecke. Die übrigen vier Särge in der Mitte der Kante wirken auf die gesamte Kante. Die beste Strategie ist, erstmal eine Symmetrie in das Bild zu bringen und dann immer gespiegelt Kanten und Ecken (links dann rechts, oder oben dann unten) umzuschalten.

## DAS KARTENSPIEL



Bei den beiden

Kartenpuzzles müssen Sie wie folgt vorgehen: Alle Karten sollen aufgedeckt werden. Wenn Sie eine

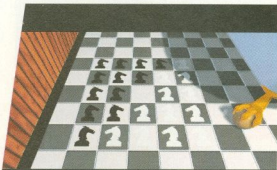


Karte umdrehen, müssen Sie als nächstes das direkt anliegende Blatt aufzeigen. Sind alle unmittelbar anliegenden Karten schon umgedreht, aber waagrecht oder senkrecht liegt eine noch nicht aufgedeckte Karte, können Sie auch Leerräume oder schon umgedrehte Karten überspringen. Sie dürfen aber keine noch nicht gewendete Karte überspringen.

Beim ersten Puzzle sollten Sie mit der ganz oben liegenden Karte aufhören, beim zweiten mit der am weitesten rechts platzierten Karte beginnen.

## DIE SPRINGER

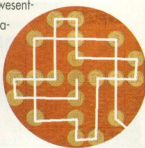
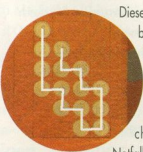
Tun Sie sich selbst einen Gefallen: Lösen Sie dieses Puzzle mit dem Zauberbuch. Eine Abkürzung in die Bücherei finden Sie im Waschbecken. Die Auf-



gabe ist zwar einfach (die weißen und die schwarzen Springer vertauschen), doch dank der ständigen CD-Zugriffe dauert es viel zu lange, bis sie die über 100 Züge ausgeführt haben. Sie verpassen nichts, wenn Sie das Puzzle vom Zauberbuch lösen lassen.

## DIE MÜNZEN

Dieses Puzzle folgt den selben Regeln wie das Karten-Puzzle; die Münzen sind allerdings wesentlich einfacher. Im Notfall folgen Sie einfach der Reihenfolge, die in unseren Bildern angegeben ist.



## DER ALTAR

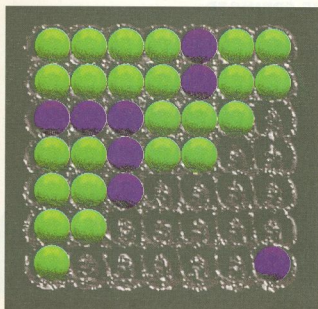
Beim Altar wartet das Puzzle mit den undurchsichtigsten Regeln auf Sie. Die Farben stehen für die Zahlenwerte von Steinen, die noch stehen müssen.



Treten Sie also auf einen Stein mit dem Wert 3, und vier Steine sind schon halb versenkt, fallen alle vier herunter; waren aber nur zwei versenkt, fällt keiner. Ziel ist es, so auf dem letzten Stein aufzukommen, daß vier Steine versenkt werden (offensichtlich hat der letzte Stein also den Wert Vier). Fallen mehr oder weniger Steine,

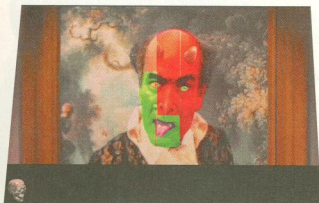
müssen Sie von vorne beginnen. Es gibt verschiedene korrekte Lösungswege, einen sehen Sie im Bild.

## DAS MIKROSKOP



Dieses Puzzle ist ein Spiel gegen einen Computergegner. Da dieser immer andere Züge macht, kann man keine allgemein gültige Lösung geben. Wenn Sie den Computer-Gegner nicht knacken können, sollten Sie in die Bücherei gehen und das Rätselbuch ZWEIMAL lesen. Bei jedem Lesen wird der Computergegner etwas schwächer eingestellt. Beim dritten Lesen würde das Puzzle automatisch als gelöst gekennzeichnet.

## DAS PORTRAIT



In die geheime Kunstgalerie kommen Sie, wenn Sie alle vorherigen Puzzles gelöst haben und dann in der Eingangshalle auf den unteren Teil der Treppe klicken.

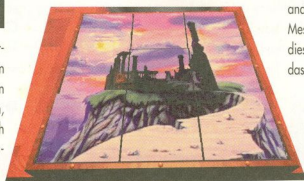
Das Portrait von Stauf entspricht dem Sarg-Puzzle aus dem Keller. Diesmal gibt es aber nicht zwei (auf/zu) sondern drei (rot/grün/echt) Zustände. Die Strategie bleibt die gleiche: Versuchen Sie erst eine links/rechts oder oben/unten Symmetrie in das Bild zu kriegen, dann machen Sie immer die gleichen Züge auf beiden Seiten der Symmetrie-Achse.

## DAS KLAVIER



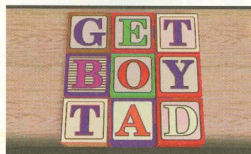
Das Klavier ist ein reiner Gedächtnistest: Spielen Sie die Noten nach, die Ihnen vorgespielt werden. Die Melodie wird dabei immer eine Note länger. Passen Sie auf, daß Sie exakt auf die Mitte der Tasten klicken; man verlickt sich hier sehr leicht und muß dann wieder komplett von vorne beginnen.

## DAS SCHIEBEPUZZLE



Das Schiebepuzzle funktioniert wie folgt: Wenn Sie an einer Spalte oder Zeile klicken, werden alle Bilder dieser Spalte/Zeile um einen Bildinhalt weiter geschaltet. Nach neun Klicks auf die selbe Stelle sind Sie also wieder am Anfang. Die Strategie für dieses Puzzle ist wie folgt: Klicken Sie einfach nur solange auf die senkrechten Spalten, bis in jeder waagerechten Reihe drei aufeinanderfolgende Motive zu sehen sind. Dann klicken Sie in jeder waagerechten Zeile so lange, bis das Motiv in der Zeile zusammengesetzt ist.

## DIE BUCHSTABENKLÖTZE



Aus den Klötzen muß der Satz »GET BOY TAD« (Tad ist der Name des Jungen, der durch das Haus streunt) gebildet werden. Sie »scrollen« eine Reihe oder Spalte von Buchstaben, indem Sie an die entsprechende Kante klicken. Die beste Strategie: Bringen Sie zuerst das G und das B an die richtige Posi-

tion, dann das E und das O. Da es zwei Ts gibt, lassen sich die unterste Zeile und rechte Spalte dann sehr schnell zusammenstellen, ohne die vier richtigen Buchstaben noch verschieben zu müssen.

## DAS MESSER-PENTAGRAM



Hier müssen Sie alle Messer (bis auf eines) entfernen. Dazu springen Sie mit einem Messer über ein anderes auf einen freien Platz; das übersprungene Messer wird entfernt. Es gibt mehrere Lösungen für dieses Puzzle; sie sollten spätestens im dritten Anlauf das Rätsel einfach lösen können.

## DIE LICHTERKETTE



Dieses Puzzle scheint keinen festen Regeln zu gehorchen. Probieren geht über Studieren. Da Sie nicht mehr an das Zauberbuch herankommen, können Sie einfach auch in den Abbildungen spicken. (bs)



## Smartdrive ignoriert CD-Laufwerk

Da mein Rechner mit 8 MByte RAM ausgestattet ist, kann ich ein Viertel davon für den Software-Cache »Smartdrive« abzwergen und bin vor allem unter Windows ganz begeistert von den superschnellen Festplattenzugriffen. Nur bei der Arbeit mit meinem CD-ROM-Laufwerk habe ich den Eindruck, als würde es von Smartdrive schlichtweg ignoriert. Stimmt das? Wenn ja, was kann ich dagegen unternehmen?

(Dagmar Kühl, Penzberg)

Ihre Vermutung ist richtig. Bis zur Version 6.0 von MS-DOS weiß Smartdrive mit CD-ROM-Laufwerken rein gar nichts anzufangen. Warum, versteht keiner so genau. Jedenfalls hilft es auch nichts, wenn Sie versuchen, dem CD-Drive explizit beim Smartdrive-Aufruf in der AUTOEXEC-Datei einen Lesecache zuzuweisen (wenn die CD den Laufwerksbuchstaben R besitzt: SMARTDRV R+). Aber nicht verzagen, die Rettung naht in Form des angekündigten MS-DOS-Updates 6.2: Das Smartdrive-Programm wird ab dieser Version endlich auch ein Herz für CD-ROM-Drives zeigen.

## Keine Qual der Wahl

Ich habe vor, mir demnächst die Sound Blaster 16 zu kaufen. Die Version 1.5 besitze ich schon, möchte aber noch ein CD-ROM-Laufwerk dazukaufen. Vorteile: kein weiterer Steckplatz für eine CD-ROM-Controllerkarte nötig, besserer Klang der Soundkarte. Können Sie mir sagen, welches CD-Laufwerk empfehlenswert hierfür ist (hohe Datentransferrate, hohe Zugriffsgeschwindigkeit)? Kann man jedes beliebige Laufwerk anschließen?

(Markus Kuchlmeier, Högling)

Prinzipiell haben Sie schon recht – wenn man einen Steckplatz einsparen kann, sollte man es auch machen. Allerdings schränkt dies die Auswahl an CD-ROM-Laufwerken ganz erheblich ein. Neben den original Sound-Blaster-Laufwerken von Matsushita (CR-521, CR-562, CR-563) lassen sich fast keine anderen Laufwerke anschließen. Kaufen Sie nur Laufwerke, bei denen ausdrücklich auf die Hardware-Kompatibilität zur Sound Blaster 16 hingewiesen wird. Bitte beachten Sie, daß manche Laufwerke zwar problemlos mit Sound Blaster-kompatiblen Karten laufen, nicht jedoch mit den Originalen der Firma Creative Labs. Diese Karten enthalten meist

# TECHNIK TREFF SPEZIAL: CD-ROM

Ausgewählte Tips und Tricks  
rund um CD-ROM-Laufwerke

In der  
Rubrik »Technik-Treff«  
versuchen wir in PC Player  
Monat für Monat, sorgenge-  
plagten Lesern bei vielschichtigen  
Computer-Problemen zu helfen.  
Wir haben hier für Sie die inter-  
essantesten Tips der letzten  
Monate sowie einige brandneue  
Informationen rund ums  
Thema CD-ROM zusam-  
mengestellt.

Wenn Sie MS-DOS 6.0 besitzen, dann verfügen Sie auch über die aktuelle MSCDEX-Version. Diese steckt im DOS-Verzeichnis auf Ihrer Festplatte. Ändern Sie also einfach Ihren MSCDEX-Aufruf in der Autoexec-Datei wie folgt um, und alles läuft auch ohne umständliche SETVER-Eintragen prima: C:\DOS\MSCDEX.EXE /D:MSCD001 /M:10

## Windows NT liebt SCSI

Soweit ich weiß, kann das neue Betriebssystem Windows NT nur auf CD-ROM-Laufwerke zugreifen, die über eine SCSI-Schnittstelle verfügen. Kann ich mich also auf den Müll werfen, wenn ich NT installieren will? (David Meiser, Köln)

die identisch aussehende (40polige Pfostenstecker) Mitsumi-Schnittstelle, die jedoch völlig anders belegt ist als ein Panasonic/Matsushita-Port.

## CD-Treiber vermißt Oldie-DOS

Vor einigen Monaten habe ich mir in meinen Rechner ein gebrauchtes CD-ROM (Modell CR-521-B) der Firma Matsushita, das an einer 8-Bit-Interface-Card angeschlossen ist, eingebaut. Leider habe ich zum Laufwerk keine Treiberdisketten bekommen, sondern nur einen Zettel, auf dem die Zeilen standen, die ich in die

AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS-Dateien schreiben sollte, sowie eine Diskette, die diejenigen Dateien enthielt, welche bei der ursprünglichen Installation auf dem anderen Rechner angelegt wurden.

Unter MS-DOS 5.0 lief das Laufwerk auch einwandfrei, doch als ich neulich MS-DOS 6.0 installierte, wurde zwar der CD-ROM-Device-Treiber aus der CONFIG.SYS geladen, doch bei der AUTOEXEC.BAT-Zeile C:\DOS\CDROM\MSCDEX.EXE /D:MSCD001 /M:10 kam dann die Fehlermeldung »incorrect DOS-Version«.

Brauche ich für das DOS 6.0 einen neuen Treiber und wenn ja, woher kann ich ihn beziehen, da in meiner Nähe kein Händler bereit ist, mir einen zu besorgen? Oder gibt es eine Möglichkeit, den Treiber in die SETVER-Liste von DOS 6.0 aufzunehmen und wenn ja, wie geht das?

(Rainer Huber, Erdling)



Sachte, sachte. Zunächst einmal stimmt es, daß Sie unter NT prinzipiell nur mit SCSI-CD-Laufwerken arbeiten können. Zum Installieren von NT von CD läßt Microsoft aber jedes unter DOS lauffähige CD-ROM-Drive zu, indem es die benötigten Daten vor der eigentlichen NT-Installation von der CD auf die Festplatte kopiert. Nachteil: Wollen Sie nachträglich zum Beispiel den NT-Grafiktreiber wechseln, stehen Sie vor einem Problem. Denn die temporär angelegten Installationsdaten haben Sie bestimmt längst von der Platte verbannt, um Speicherplatz zu sparen. Ein CD-ROM-Treiber für Laufwerke ohne SCSI-Interface existiert unseres Wissens bislang nur für die Panasonic/Matsushita-Modellreihe (inklusive der neuen 562/563-Geräte). Bekommen können Sie diese Treiber (die zugleich die Sound Blaster 16 in eine vollwertige Windows NT-Soundkarte verwandeln) zum Beispiel über das CompuServe-Mailboxnetz.

## CD-Laufwerk mit RAM-Hunger

Ich habe ein Mitsumi CD-ROM-Laufwerk in meinen Rechner eingebaut. Nach der ohne Störungsmeldung erfolgten Installation der mitgelieferten Software trat folgendes Problem auf: Spiele wie Ultima VII und Wing Commander II, die zuvor absolut perfekt in Bild und Sound liefen, meldeten »Insufficient memory« und schalteten sofort ab. Interessanterweise blieb X-Wing mit voller Grafik und Sound spielbar.

Der »chkdsk«-Befehl offenbarte, daß der Arbeitsspeicher erheblich geschrumpft war, obwohl ich in der config.sys und autoexec.bat selber keine Änderungen vorgenommen habe. Außerdem hatte der Rechner trotz automatischem Setup der CD-ROM-Software den CD-Treiber nicht geladen – obwohl er durch das Setup des Mitsumi-CD-ROM in die config.sys und die autoexec.bat eingetragen worden ist (MSCDEX.EXE). Haben Sie eine Idee, was zu tun ist?

(Christoph Förster, Bremen)

Zunächst einmal müssen Sie Ihr CD-ROM-Laufwerk zum Laufen bringen. Starten Sie nochmals das Setup-Programm, das sich auf der Mitsumi-Treiberdiskette befindet. Überprüfen Sie dabei auch die Jumper und DIP-Schalter auf der Interfacekarte sowie alle Kabelverbindungen. Achten Sie beim anschließenden Neustart des Computers auf eventuelle Fehlermeldungen der CD-ROM-Treiber.

Erst wenn Ihr Laufwerk korrekt arbeitet, können Sie sich an das nächste Problem wagen, nämlich die durch die CD-Treibersoftware hervorgerufene Speicherknappheit. MS-DOS 5.0-Besitzer müssen sich mit einem RAM-Manager (zum Beispiel »QEMM«) Speicherluft verschaffen; bei MS-DOS 6.0 genügt die Eingabe des Befehls »MemMaker«. Diese Speichermanager machen nichts anderes, als möglichst viele Treiberprogramme aus dem 640 KByte großen, kostbaren Hauptspeicher in andere Regionen zu verbannen. Denn vor allem Spielprogramme benötigen viel freien Speicher in die-

sem 640 KByte-Bereich, mitunter sogar über 600 KByte. Da hilft es auch nichts, wenn Ihr Computer über 4 oder 8 MByte Gesamtspeicher verfügt.

Jörg Wagner aus St. Leon entlockt seinem PC darüberhinaus noch mit folgenden Modifikationen einige weitere kostbare Bytes.

Neben dem Hochladen der Treiberdateien (MSCDEX.EXE und MTCDEX.SYS) können Sie beiden Programmen auch noch befehlen, ihre Puffer im oberen Speicherbereich anzulegen. Voraussetzung dafür ist natürlich, daß Sie einen Speichermanager (QEMM oder EMM386) installiert haben. In der AUTOEXEC.BAT müssen Sie am Ende der Zeile mit dem MSCDEX-Befehl noch den Parameter »/E« anfügen; in der CONFIG.SYS suchen Sie anschließend die Zeile mit dem MTCDEX-Aufruf und ergänzen die Parameterliste durch die Angabe »/X«. Die beiden Zeilen könnten dann wie folgt lauten:

```
(AUTOEXEC.BAT):
LOADHIGH C:\DOS\MSCDEX.EXE /D:MSCD001 /M:10 /E
(CONFIG.SYS):
DEVICEHIGH=C:\BIN\MTCDEX.SYS /D:MSCD001 /P:300
/A:0 /M:20 /T:5 /I:10 /X
```

Bitte beachten Sie, daß die angegebenen Werte (Interrupts, Adressen etc.) bei anderer CD-Laufwerks-Konfiguration natürlich variieren.

## CD-ROM, alleinstehend, sucht Soundkarte

Ich will mir um die Weihnachtszeit ein CD-ROM-Laufwerk kaufen. Nun habe ich aber einmal gehört, daß ich dazu eine Soundkarte mit CD-Interface besitzen muß. Meine Soundkarte, ein »Thunderboard«, verfügt aber nicht über eine derartige Schnittstelle, wie ich Ihrem Testbericht in PC Player entnommen habe. Stimmt das? Was kann ich da machen?

(Stefan Rathswohl, Duderstadt)

Ja und nein: Es stimmt, daß die Thunderboard-Soundkarte keine CD-ROM-Schnittstelle besitzt. Aber es ist nicht richtig, daß Sie für den Betrieb eines CD-ROM-Laufwerks unbedingt eine Soundkarte mit einer solchen Schnittstelle benötigen. Das kommt nämlich immer auf das CD-Laufwerk an. Die beliebten und preiswerten Mitsumi-Laufwerke beispielsweise können Sie völlig losgelöst von jeder Soundkartenart ansprechen, da bei diesem Gerät eine spezielle Controller-Steckkarte beiliegt. Um einen Steckplatz freizuhalten, ist es aber auch möglich, eine Soundkarte mit entsprechender Schnittstelle als CD-ROM-Controller einzusetzen. Beim Philips 205/206 ist die beiliegende Controllerplatine unumgänglich, das Panasonic 562/563 hingegen muß an einer Soundkarte mit Matsushita/Panasonic-Schnittstelle angesteckt werden, da üblicherweise keine eigene Steuerkarte zum Lieferumfang gehört. Die noch recht teuren CD-ROM-Laufwerke mit SCSI-Anschluß arbeiten nur mit Soundkarten zusammen, die über eben diese Schnittstelle verfügen – oder natürlich mit einer eigenständigen SCSI-Adapterkarte. (ts)



# WENN'S IN DER FREIZEIT NICHT IMMER ABWASCH SEIN SOLL...

Bobby im Tal der Könige

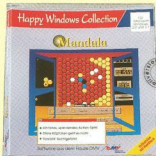


Die Bestell-Hotline:  
**08121/769-102**  
oder fix faxen:  
**08121/769-103**

oder Bestellkarte Seite

49,-

## MANDALA – DAS SPIEL FÜR GESTRESSTE

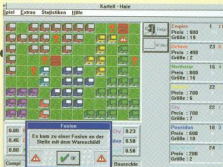


Schalten Sie's ein und Sie schalten ab. Dabei trainieren Sie auf intelligente Weise Ihr räumliches Vorstellungsvermögen. Die heißeste Versuchung seit es Tetris gibt! (für Windows)

49,-

## KARTELL HAIE

Nichts für kleine Fische! Denn hier kämpfen Sie um Bauplätze, spekulieren an der Börse oder werden Aufsichtsratsvorsitzender. Ein strategisches Windows-Spiel für alle J.R.'s von 8 bis 80. (für Windows)



## SPIELESAMMLUNG I

4 Spiele für Spaß und Spannung: Füttern Sie die Schlange "Boa". Ordnen Sie die fallenden Bausteine von "Babylon". Gehen Sie auf "Schatzsuche". Und finden Sie die Pärchen von "Such' mich", dem Memory auf dem PC.

DM 49,- (für Windows)

## SPIELESAMMLUNG II

4 Spiele für Spaß und Spannung: Nieder mit der Mauer – mit "Blocker". Knacken Sie den Code von "Superhirn". Puzzeln Sie sich durchs Labyrinth mit "Quix". Schlagen Sie "Handicap" mit großen Sprüngen.

DM 49,- (für Windows)

## BOBBY IM TAL DER KÖNIGE

Für jeden etwas: Die 4 Windows-Spiele "Bobby im Tal der Könige", "Bobby im Fantasia-Land", "Twitt" und "Mini-Scrabble" garantieren endlosen Spaß für die ganze Familie.

DM 49,- (für Windows)

## PC-SPIEL DES WISSENS 1: KNOWY

Das Trivial Pursuit für den Computer. Mit dem kleinen Unterschied, daß Knowy Ihre Antworten mit witzigen Kommentaren begleitet. Und das Beste: Sie können Knowy unendlich erweitern – mit Ihren eigenen Fragen. DM 29,-

## PC-SPIEL DES WISSENS 2: KNOWY

Die Ergänzung zum ersten Knowy-Spiel – da können Sie noch härtere Nüsse knacken. Aus ca. 10 Themenbereichen stellt Knowy die Fragen. Sie antworten. DM 29,-

## FRAKTAL-ANIMATOR

Fliegen Sie per Computer-Animation durch phantastische dreidimensionale Landschaften. Und stellen Sie Ihre Wunsch-Bilder zu einer Nonstop-Filmpräsentation zusammen. Dieses Programm öffnet Ihnen ganz neue Welten.

DM 69,-

## BUNDESLIGA-MANAGER

Der Volttreffer für Fußball-Fans! Was Sie auch fragen, diese Datenbank weiß es.

DM 49,-

## LOTTO-MANAGER

Helfen Sie Ihrem Glück auf die Sprünge. Alle Ziehungen seit 1955, umfangreiche Statistiken, Häufigkeitsanalysen, Verwalten eigener Tippreihen

DM 49,-

## Biorhythmus

Erfahren Sie Ihr seelisches, geistiges und körperliches Wohlbefinden

DM 49,- (für Windows)

## Tippsy

Tippen im Zehnfingersystem leicht gemacht

DM 39,-

## PC-Astronom

Entdecken Sie den Sternenhimmel

DM 29,-

Bitte gewünschtes Programm ankreuzen.

DMV Software, Postfach 1146, 85580 Pong

Meine Adresse:

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
Datum \_\_\_\_\_

Unterschrift (Bei Minderjährigen der gesetzliche Vertreter.)

**DMV**  
SOFTWARE

IMMER VOLLES PROGRAMM!

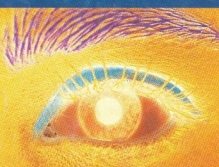
Versand Deutschland: + DM 6,- bei Vorauskasse,  
+ DM 9,- bei Nachnahme / Versand Ausland ausschließlich  
per Nachnahme + DM 15,-

## SINN-VOLLE ACCESSOIRES FÜR IHREN PC.

### FOTOMAN™ PLUS

Digitalkamera

Mit dem neuen FotoMan Plus kann Ihr PC Bilder mit hoher Auflösung und in 256 Graustufen erfassen und in jede Anwendung einfügen.



### SCANMAN™ COLOR

Farb-Handscanner

ScanMan Color sieht Bilder in 16 Millionen Farben oder 256 Graustufen. Und mit einem OCR-Programm (in Option) liest er sogar Texte.



### AUDIOMAN™

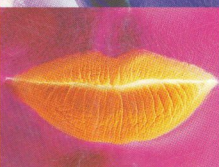
Kompaktes Digital-Audiogerät

Mit AudioMan kann Ihr PC oder Notebook Ihre Stimme oder Geräusche aller Art hören und sie in Windows® 3.1- Anwendungen einfügen. Und wiedergeben kann er sie auch. Für Präsentationen oder gesprochene Kommentare.

### SOUNDMAN 16

Soundkarte mit CD-Qualität

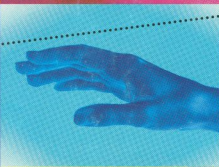
Die neue SoundMan 16 setzt Ihre Spiele und Präsentationen akustisch in Szene - mit der besten Tonqualität, die auf Ihrem PC machbar ist. 100% Sound Blaster™ kompatibel.



### MOUSEMAN®

Kabellose Funkmaus

Die MouseMan Cordless mit ihrem neuartigen Design paßt sich Ihrer Hand genauso an wie Ihrem Computer. Wie alle anderen Mitglieder unserer Familie ergonomischer Zeigergeräte besitzt auch sie drei programmierbare Tasten, damit Sie noch effizienter arbeiten können.



DARAN ARBEITEN WIR NOCH...

## SENSEWARE

LOGI GmbH  
Tel: 089 58 80 71  
Hotline: 089 580 81 27  
Fax: 089 580 82 25

LOGITECH SA  
Hauptsitz Europa  
Tel: ++41 21 8699656  
Fax: ++41 21 8699717

In seiner Senseware-Produktreihe verbindet Logitech ergonomisches Design und intelligentes Engineering zu einzigartigen Peripheriegeräten, welche die menschlichen Sinne zum Vorbild haben. Damit hat Ihr Computer die gleichen Kommunikationsmöglichkeiten wie Sie. Das macht die Datenverarbeitung konkurrenzlos einfach, intuitiv und bequem. Und Ihren Computer einfach unglaublich sympathisch. Weitere Informationen über Senseware-Produkte erhalten Sie bei Ihrem Fachhändler oder direkt von LOGI GmbH.



The Senseware  
Company